

3. VR als *technology of feeling/s*

Kritisch-medienanalytischer Zugang

In den nun folgenden Kapiteln drei und vier wird genauer erläutert, inwiefern die Rezeptionserfahrung von VR neben einem *beweglichen*, insbesondere auch als ein (emotional) *bewegendes* Gefüge gedacht werden kann. Dessen Elemente Zeiten, Räume, Bewegungen, Techniken und Körper stehen zueinander in Beziehung und verschränken sich miteinander – diese Beziehungen sind von ständigen Veränderungen während der Rezeption geprägt. Durch die Bewegungen, sowohl der Bewegtbilder als auch der Bewegungen der Rezipierenden – also das Umherschauen, das Bewegen im Raum, die darauf reagierende und sich verändernde virtuelle Umgebung –, sowie die entstehenden Dynamiken zwischen den einzelnen Akteur*innen, werden komplexe Relationen hervorgebracht, die sich stetig verschieben und neu anordnen. Ähnlich wie in Kapitel zwei problematisiert wurde, dass VR zwar virtuelle Anteile hat, sie aber nicht grundsätzlich aus Virtuellem besteht, soll in Kapitel drei gezeigt werden, dass VR nicht grundsätzlich als Technologie des Fühlens und der Empathie¹ beschrieben werden kann, wie es insbesondere von Technologie-Unternehmen oftmals gemacht wird. Des Weiteren dient Kapitel drei größtenteils als eine Art Kontrastfolie zu Kapitel zwei, da die Beispiele im hiesigen Kapitel viele der im vorherigen Kapitel erarbeiteten Potentiale nicht entfalten. Vier der in diesem Kapitel analysierten VR-Projekte habe ich selbst mehrfach Zuhause erfahren. Die einzige Ausnahme bildet THE KEY, das ich sowohl bei der Biennale in Venedig 2019 in Verbindung mit einem installativen Raum als auch danach erneut im Zuhause rezipiert habe. Die spezifische Situation im installativen Raum hat ein besonderes Reflexionspotential inne, wie ich später argumentiere, und fehlt bei der Rezeption im

1 Dies schließt an die Vorstellung und Definition von Empathie als das Einfühlen in einen Gefühlszustand eines anderen Wesens an, was auf Theodor Vischer zurückzuführen ist (vgl. Bollmer/Guinness 2020: 35ff.). Bollmer und Guinness definieren Empathie darüber hinaus mit Rückgriff auf David Freedberg und Vittoria Gallese als »an embodied simulation of motion, about imagining one's body as moving in the same way as another, if in a non-conscious form that arises from the brain's capacity of mirroring« (ebd.: 36). In meinem Kapitel soll es jedoch explizit um die Verbindung mit dem Gefühlszustand und dem Ein- beziehungsweise Nachfühlen und die damit zusammenhängenden Problematiken gehen.

Zuhause. Wie ich mit den Analysen zeigen möchte, sind die VR-Projekte in Kapitel drei oftmals zu sehr von einem frontalen Blick geleitet und sie nutzen die Dynamik und Relationalität von VR nicht. Die hier analysierten Projekte werden zwar von ihren Produzent*innen als besonders bewegend und emotionalisierend beschrieben, arbeiten aber mit einer eindimensionalen, nicht-reflektierten und oftmals wenig kritischen Empathie (vgl. Lobb 2017). Zudem halten sie sehr an einer fixierten Identität beziehungsweise Identifikation mit Leid fest. Mit kritischer Empathie beschreibt Andrea Lobb eine Form der Empathie, die zwar asymmetrisch und vertikal in den Machtrelationen sein kann, indem der Fokus auf soziales Leid gelegt wird, jedoch ist diese Form der Empathie auf die Überwindung ebendieser Hierarchien angelegt und soll in Solidarität untereinander resultieren (vgl. Lobb 2017: 596, 603). Dabei geht es nicht nur um die Identifizierung mit Leid, sondern um die Reflexion, dass dieses Leid aus sozialer Benachteiligung und Ungerechtigkeit resultiert:

Critical empathy is not just a process of feeling one's way into suffering or identifying with suffering in general, but of identifying with a morally specific variety of suffering that arises from social pathology and injustice. It therefore comes infused with a moral imperative that derives from the knowledge that this particular sample of human suffering is contingent, unnecessary. (ebd.: 597)

Es zeigt sich somit, dass kritische Empathie die Machtbeziehungen/-verteilungen mitdenkt, in denen Empathie eingeschrieben ist. Lobb unterscheidet zwischen kritischer Empathie und doxischer Empathie: »In the case of doxic empathy, by contrast (that simultaneously denies even as it enacts a relation to power), empathy can instead reify both the asymmetry of the unequal relation and the top-down authority of the empathizer« (ebd.: 599). Neben den Zusammenhängen mit Autorität/en spielt so auch Zeitlichkeit eine Rolle, indem doxische Empathie nicht auf Veränderung abzielt, sondern dazu dienen kann, den Status quo aufrecht zu erhalten (vgl. ebd.). Kritische Empathie hingegen sollte eher als temporärer Zustand begriffen werden, der darauf abzielt, in Taten und bestenfalls Veränderung zu resultieren (vgl. ebd.: 600). Diese hier aufgegriffenen Differenzierungen und Relationen von Empathie spielen auch in den nachfolgenden Analysen eine Rolle und sollen zum Ende des Kapitels rekapituliert und in Bezug zu den Projekten gesetzt werden. Wie bereits erwähnt, findet sich weniger kritisches Empathie-Potential in Kapitel drei, dennoch gibt es Nuancen zwischen den einzelnen VR-Beispielen bezüglich der Arten von Empathie.

Um dies zu demonstrieren, ziehe ich in diesem Kapitel zuerst zwei VR-Projekte heran, bei denen es um Lebensrealitäten von LGBTIQ+-Personen geht. Sie befassen sich mit Fragen der Ausschlüsse und Gefahren, aber auch bestärkenden Zusammenschlüssen von LGBTIQ+-Personen und versuchen, diese per VR zu vermitteln (Kapitel 3.1). Anhand der VR-Reportage von Lukas Ondreka und Eva Steinlein für die *Süddeutsche Zeitung* (SZ), GAY-PRIDE KIEW 2017: KAMPF UM LIEBE (2017), und Googles

(Hybrid-)Projekt PRIDE FOR EVERYONE (2016) sollen die unterschiedlichen Herangehensweisen zu LGBTQIA+-Personen und -Thematiken, sowie die kapitalistische Aneignung derer, insbesondere durch Technologie-Unternehmen wie Google, aufgezeigt werden. Im Diskurs zu diesen VR-Projekten gibt es strukturelle Ähnlichkeiten zu den darauf folgenden Projekten aus Kapitel 3.2, in denen es ebenfalls sowohl um marginalisierte Personengruppen und prekäre Lebensrealitäten geht als auch das damit zusammenhängende Versprechen, diese ›anderen‹ Lebenswelten fühlbar zu machen. Kapitel 3.1 legt dabei wie erwähnt den Fokus auf LGBTQIA+-Personen sowie die damit verbundenen Gefühle von Scham, Angst und Stolz, die diese Personen empfinden; Kapitel 3.2 hingegen behandelt VR-Projekte über geflüchtete Personen und das Gefühl der Empathie, die nicht-geflüchtete, meist *weiße* Personen (vermeintlich) mit Hilfe der VR-Technologie für diese ›Anderen‹ empfinden sollen. Hier findet sich ein erster Unterschied, da in Kapitel 3.1 die Gefühle der betroffenen marginalisierten Gruppe als Ausgangspunkt genommen werden, während in Kapitel 3.2 die Gefühle der Rezipierenden in den Fokus gerückt werden. Gleich bleibt dennoch, dass sowohl in Kapitel 3.1 als auch Kapitel 3.2 die vermittelten Lebensrealitäten als abweichend von denen der Rezipierenden beziehungsweise Zielgruppe inszeniert werden. Mit den Projekten in Kapitel 3.1 ist es noch eher möglich, eine Art von Selbstempathie zu entwickeln, das heißt, dass Personen aus der betroffenen marginalisierten Gruppe sich in Gefühlen von Scham, Angst und Stolz wiedererkennen können. Dennoch vermitteln die Projekte den Eindruck, die Lebensrealitäten der LGBTQIA+-Personen einem cis-geschlechtlichen, hetero Publikum näher bringen zu wollen und ›Einblicke‹ in diese abweichenden Leben zu gewähren. Dies soll die Komplexität der Fragen nach Empathie und (vermeintlichem) Nachempfinden bereits andeuten. Für die folgenden Analysen wird deshalb unter anderem an Fragen von Teddy Pozo angeknüpft, die dey für zwei Spiele (EMPATHY GAME und EMPATHY MACHINE), die sich kritisch mit Empathie beschäftigen, formuliert: »Who is feeling empathy, and who is the object of that empathy? Whose labor, affective or embodied, teaches empathy? Who consumes empathy?« (Pozo 2018: o. S.). Diese Fragen werden sowohl in Kapitel 3.1 als auch dezidiert in Kapitel 3.2 eine Rolle spielen. Kapitel 3.2 widmet sich daran anschließend mit Hilfe von drei VR-Beispielen der Frage nach und einer Kritik an VR als Technologie des Fühlens, genauer der Empathie-Maschine im Kontext von Flucht/Geflüchteten und einem Produzierendengeflecht aus NGOs und Technologie-Unternehmen. Alle drei Projekte werden von den Produzierenden als Erfahrungen beschrieben, die das Mitfühlen und Empathisieren stärker betonen als die VR-Projekte in dem Kapitel zuvor. Durch die kritischen Analysen soll deutlich werden, dass insbesondere die ersten beiden Projekte, CLOUDS OVER SIDRA (2015) und THE DISPLACED (2015), mit einer bemitleidenden, hierarchisierenden Perspektive arbeiten, die kolonial-hegemoniale Strukturen fortführt. Mein Gegenvorschlag ist es, Empathie für privilegierte Personengruppen als unbequeme, konfrontative Erfahrung zu denken, wie es teilweise bereits im letz-

ten Projekt in Kapitel 3.2, *THE KEY* (2019), geschieht. Dies greift den von mir in Kapitel zwei entwickelten Gedanken auf, die eigene Situierung in VR mehr mit zu reflektieren und zudem mehr mit werdenden Subjektpositionen zu denken, die sich mitunter durch Dynamiken, Verschränkungen und Bewegungen in VR-Projekten entfalten. Schlussendlich deutet sich dies bereits ansatzweise durch das zuletzt analysierte Projekt *THE KEY* an, indem dort eine intensivere Verschränkung zwischen physischen und virtuellen Welten und Akteur*innen stattfindet, die über Momente des Unwohl-Seins, der Störung und der Konfrontation der (angenommenen) privilegierten Position außerhalb von VR arbeitet. Das Projekt dient damit als erster vorsichtiger Gegenentwurf zu den anderen in diesem Kapitel analysierten Projekten. *THE KEY* stellt eine Möglichkeit dar, Empathie anders zu denken und die Potentiale des Werdens mit VR teils zu entfalten – diese Entfaltung wird später in Kapitel vier noch intensiviert.

Ich möchte daher zum Ende des dritten Kapitels dafür plädieren, VR-Erfahrungen, bei denen insbesondere das Potential der Empathie im Sinne eines kurzfristigen ›gemütlichen‹ Einfühlens des *weißen*, westlichen Subjekts betont wird, kritisch gegenüberzutreten. Meine These ist insofern, dass die Projekte in diesem Kapitel nicht die in Kapitel zwei beschriebenen Potentiale von VR entfalten, da sie – ebenfalls zusammenhängend mit dem erwähnten Subjekt – weniger von Dynamiken, Instabilität und Beweglichkeiten in ihrer Machart geprägt sind. Stattdessen arbeiten sie stark mit einem vorgegebenen, nicht besonders variablen Blick in der VR und forcieren dadurch den eben erwähnten Subjektstatus als *weiß* und westlich, cis-geschlechtlich und heterosexuell, gleichzeitig thematisieren sie ihn aber nicht. Des Weiteren soll so auch auf die Grenzen von VR eingegangen werden, die sich insbesondere darin zeigen, dass VR nicht generalisierend als Technologie des (Mit-)Gefühls und Fühlens (*technology of feeling*) beschrieben und – wie auch andere Technologien – nicht automatisierend für die Verbesserung der Welt gewertet werden kann. VR wird, wie später detaillierter beschrieben, von Technologie-Unternehmen jedoch in genau diesem Kontext situiert und insbesondere das Potential der Empathie für ›Andere‹, für Marginalisierte, betont. Insofern sind die in diesem Kapitel aufgerufenen Themen auch in Relation zu neoliberalen Unternehmen und Rhetoriken sowie gesamtgesellschaftlichen politischen Fragen zu situieren.

3.1 Pride for Everyone?

VR-Projekte über LGBTIQ+-Personen

Bevor es um die konkreten VR-Projekte geht, möchte ich mich zuerst dem Themenkomplex der Pride widmen,² der wohl einer der offensichtlichsten, aber auch umstrittensten Bezugspunkte zu LGBTIQ+-Themen ist: »Denn Pride-Paraden sind sowohl ein Kielwasser für die Repräsentation neuer homonormativer und neoliberaler Selbstentwürfe queerer Subjekte, als auch zugleich Schauplatz von gegenhegemonialer Renitenz und politischem Dissens« (Schweigler/Ernst/Vogt 2022: 9). Aus queer-aktivistischer, aber auch eurozentrischer, neoliberaler Perspektive hatte das Jahr 2019 eine besonders große Bedeutung für LGBTIQ+-Bewegungen und -Veranstaltungen, auch, weil es retrospektiv das letzte Jahr vor der Covid-19-Pandemie und den damit verbundenen Einschränkungen war. Vorerst war es aber insbesondere das Jahr des 50-jährigen Stonewall Jubiläums. Darüber hinaus fand in Berlin zum 41. Mal der CSD mit circa 1 Millionen Menschen statt und zeitgleich wurde zum ersten Mal seit 2016 ein alternativer CSD (Radical Queer March) organisiert.³ Während die Stonewall Riots 1969 ein klar politisch-aktivistischer Aufstand gegen Repressionen des US-Staates New York sowie damit zusammenhängender Polizeigewalt war, insbesondere gegen Schwarze, Indigene und andere trans Frauen of Color und/oder Sexarbeiter*innen und spezifisch damit verbundenen gewaltsamen Razzien im Stonewall Inn, entwickelten sich im Anschluss daran Pride- beziehungsweise CSD-Veranstaltungen.⁴ Diese sind mitunter durch die Veränderung des Wordings von *march* zu *parade* dem Vorwurf ausgesetzt, eher als Spaß-Veranstaltung für homonormative Praktiken und liberales *Pinkwa-*

-
- 2 Eine frühere, verkürzte Version des Unterkapitels 3.1 ist erschienen unter Wagner, Francis (2022): »Pride for everyone? Zugänge zu Prides in virtuellen Räumen«, in: Stefan Schweigler/Christina Ernst/Georg Vogt (Hg.): *Pride. Mediale Prozesse unter dem Regenbogen*. Wien/Groß-Enzersdorf: Lumen-Verein für Lokalgeschichtsschreibung und Medienkompetenz, S. 157–176.
 - 3 Die Heranziehung des Berliner CSDs und des alternativen CSD ist zum einen des Vor-Ort-Seins der Autor*in, sowie zum anderen der exemplarischen Verdeutlichung der in Berlin schon länger währenden Diskussionen zwischen Mainstream-Pride und alternativen Prides geschuldet.
 - 4 Im weiteren Verlauf werden unter Pride-Veranstaltungen sowohl die deutschen CSDs als auch die weltweiten Prides gefasst.

*shing*⁵ denn als queer-politische Demonstrationen zu dienen.⁶ Gleichzeitig wird die Sichtbarkeit von LGBTIQAs als etwas (erstmal) prinzipiell Positives bewertet, da LGBTQA+-Politiken oftmals auf Repräsentationspolitiken beruhen (vgl. Raab 2013: 83).⁷ LGBTQA+-Themen scheinen dahingehend im neoliberalen Mainstream angekommen zu sein⁸ und zumindest einmal im Jahr stellen sie eine Art Norm auf der Straße dar. Es verwundert nicht, dass LGBTQA+-Personen nicht nur im öffentlichen Raum der Pride präsent sind, sondern auch virtuelle Räume vermehrt genutzt werden, um die Veranstaltungen zu begleiten oder dorthin zu verlagern. Diese Projekte führen mitunter die Diskussionen und Problematiken von Pride-Events weiter, wenn es um Fragen der Sichtbarkeit und der damit verbundenen Überwachung und Kontrolle, der neoliberalen Aneignungs- und Einmischungsstrategien, des Zusammenspiels aus *pride* (Stolz) und *shame* (Scham) sowie den Umgang und die Möglichkeiten queerer Personen im Rahmen von Prides geht.

-
- 5 *Pinkwashing* meint in diesem Kontext insb. die Praktik der Aneignung von LGBTQA+-Symbolik und der Betonung von Toleranz gegenüber dieser im Zuge von kapitalistischen Firmen. *Pinkwashing* hängt darüber hinaus eng mit dem Begriff des Homonationalismus zusammen und wird durch beziehungsweise innerhalb diesem ermöglicht. Homonationalismus, nach Jasbir Puar, bedeutet, die Ausnutzung LGBTQA+-bezogener Ziele für nationalistische Ausgrenzungen, die bestimmen, wer zur Nation gehört und wer nicht. Dies kann beispielsweise durch anti-muslimischen Rassismus (Muslim*innen sind homofeindlich und bedeuten eine Gefahr für LGBTQA+-Personen) oder – gegebenenfalls damit zusammenhängende – restriktive Einwanderungsgesetze geschehen. Homonationalismus entstand in den USA v.a. nach 9/11. Im Unterschied zum Homonationalismus ist *Pinkwashing* jedoch nicht zwingenderweise eine Staatspraxis (vgl. Puar 2017: 237f.).
- 6 Siehe dazu zum Beispiel Fischer 2019.
- 7 Der Begriff des Sichtbaren wird im späteren noch kritisch beleuchtet, es soll aber direkt angemerkt werden, dass Sichtbarkeit auch mit einer Normierung einhergeht, wie Johanna Schaffer treffend darlegt: »Das legt zuerst eine kritische Hinterfragung der Annahme nahe, mehr Sichtbarkeit bedeute stärkere politische Präsenz oder Durchsetzungskraft. Diese Annahme hat in oppositionellen politischen Debatten durchaus ihren Ort. Oft wird hier allerdings unterschätzt (oder schlicht übersehen), dass Sichtbarkeit das Resultat eines Aushandelns normativer Parameter der Lesbarkeit ist und mehr Sichtbarkeit auch eine stärkere Einbindung in normative Identitätsvorgaben bedeutet« (2004: 210).
- 8 Aufgrund der aktuellen (im Jahr 2024), vor allem stark transfeindlichen Entwicklungen, stellt sich die Frage, ob LGB – in ihrer homonormativen Auslegung – für das Ankommen im neoliberalen Mainstream das adäquatere Akronym wäre. Kurz vor der Veröffentlichung dieses Buches hat die neue Trump Regierung Anfang Februar 2025 auf ihrer Website zu Reisehinweisen für LGB Personen genau diesen Schritt übernommen: aus LGBTQA+ Reisenden wurden LGB Reisende, das T für transgender Personen sowie Q für queere, I für inter und A für asexuelle Personen, wurden komplett herausgenommen. Dieser Schritt ist nur einer von vielen in der transfeindlichen und trans exkludierenden sowie interfeindlichen Politik Trumps, die die Existenz von trans und inter Personen nicht akzeptiert, sie vom öffentlichen Leben ausschließt und diese Leben bedroht.

3.1.1 Stolz und Scham/Pride and Shame

Im Folgenden fasse ich zuerst einige Eckpunkte des Diskurses um Pride-Veranstaltungen und die Frage nach Formen von und Zugängen zu Öffentlichkeiten zusammen, die als Grundlage für die weiteren Analysen der VR-Projekte essenziell sind, da der virtuelle Raum hier als eine Form der Öffentlichkeit verstanden wird. Anschließend werden zwei unterschiedliche Zugänge zu Pride-Veranstaltungen mit Hilfe von VR fokussiert, die zwar den Charakter der Öffentlichkeit gemeinsam haben, innerhalb dessen aber weiter differenziert werden können. Hierfür dienen exemplarisch die VR-Reportage *GAY-PRIDE KIEW 2017: KAMPF UM LIEBE* (2017) und Googles *PRIDE FOR EVERYONE* (2016), die jeweils verschiedene Herangehensweisen und Ziele verfolgen. Während bei dem SZ-Beispiel die prekäre politische Situation für LGBTIQ+-Personen in der Ukraine thematisiert und VR im Zuge einer informativ-dokumentarischen Praxis verwendet wird,⁹ um die Organisation und damit zusammenhängenden Schwierigkeiten einer Pride-Veranstaltung zu begleiten, versucht sich Google an einem Zugang zu Prides »für alle« respektive auch für »those who cannot march« (Google 2016) und sieht VR als aufklärerisches Medium, das weltweite¹⁰ Toleranz verbreitet. Beide Projekte versuchen sich somit politisch zu positionieren und versprechen einen medial vermittelten Zugang zur Pride. Das SZ-Beispiel stellt ein einzelnes VR-Projekt dar, das in einer Stadt gedreht wurde, beim Google-Projekt gibt es indes mehrere Prides aus dem gleichen Jahr an verschiedenen Standorten in VR zu sehen. Darüber hinaus wird bei dem Google-Projekt der Hashtag *#prideforeveryone* auf verschiedenen Social-Media-Netzwerken verwendet und auf der Homepage findet sich ein (nicht-VR-)Webvideo über den Einsatz von VR zu Aufklärungszwecken, das im weiteren Verlauf ebenfalls einbezogen werden soll. Googles *PRIDE FOR EVERYONE* ist somit ein Geflecht aus unterschiedlichen Einzelmedien und stellt dadurch eine Ausnahme im Materialkorpus dieses Buches dar. Es erscheint jedoch erneut vielversprechend, durch den temporären Medienwechsel zu demonstrieren, wie gewisse Versprechungen und Diskurse, die an VR geknüpft sind, auch durch andere Einzelmedien verstärkt werden. Im Unterkapitel 3.1.3 werden der SZ-VR-Kurzfilm sowie das *#PRIDEFOREVERYONE* VR- und Webvideo kritisch in ihrer Einbettung in neoliberale Strukturen, Homonormativität und potentiell Homona-

9 In den USA gibt es mehrere, teils sehr viel aufwendigere VR-Reportagen dieser Art, insbesondere von der New York Times (zu finden unter anderem in der *immersive*-Sektion: <https://www.nytimes.com/spotlight/augmented-reality> [30.11.2023], oder über die eigens entwickelte VR App: <http://nyti.ms/1Ngf2d8> [30.11.2023]). Die SZ stellt in Deutschland mit ihrem »SZVR«-Projekt hingegen eine Ausnahme dar und hat nur im Jahr 2017/2018 einige VR-Videos produziert (zu finden unter: <https://www.youtube.com/@szvr4515> [30.11.2023]).

10 Weltweit wird hier bewusst verwendet, da dies bereits auf die Problematiken hindeuten soll, wenn westliche, kapitalistische Unternehmen vermeintlich für Toleranz »überall« eintreten. Dies wird in der späteren Analyse noch vertieft.

tionalismus (Puar 2017: 237) untersucht. Im Zuge einer Besetzung öffentlicher Räume spielt bei beiden Beispielen somit auch die Inanspruchnahme virtueller Umgebungen und die Frage nach der Bedeutung und Relation zueinander eine Rolle. Um die VR-Beispiele besser innerhalb der Logik von Pride und (der Aneignung) queerer Themen einordnen zu können, wird im Folgenden zuerst ein Exkurs zum Diskurs und zur Kritik an Pride-Veranstaltungen unternommen.

3.1.2 [Zwischenebene: Problematisierungen von Pride-Paraden]

Obleich oder gerade, weil den großen Mainstream Pride-Events vorgeworfen wird, sie seien unpolitisch, versuchen sich diese in den letzten Jahren vermehrt politisch zu positionieren und nicht nur den Aspekt des Feierns (der Sexualität und Identität) in den Vordergrund zu stellen. Zum Beispiel weisen die Organisator*innen der Regenbogenparade zur EuroPride in Wien auf ihrer Homepage darauf hin, dass »die Regenbogenparade eine wichtige politische Demonstration [ist]« (EuroPride Vienna 2019). Auch der CSD in Berlin wählte in einem zweiten Anlauf¹¹ als Motto im Jahr 2019 »Stonewall 50. Every riot starts with your voice« und stellt so eine direkte Assoziation zu den Stonewall Riots und einem »Aufruhr« statt eines »Umzugs« her. Wenngleich die Frage zu stellen bleibt, wessen Aufruhr hier stattfinden darf und soll, und wessen Stimme repräsentiert wird, ist der Versuch einer politischen Stellungnahme erkennbar. Diese Fragen nach (Re-)Politisierung deuten bereits auf den vielschichtigen Diskurs von Pride-Events hin. Aus queerer Perspektive existieren grundlegende Kritikpunkte an Mainstream-Prides. Queer, verstanden als normativitätskritische, intersektionale und antikapitalistische Perspektive (vgl. Loist 2018: 39), ist schwer zu vereinbaren mit den neoliberal geprägten Mainstream-Prides. Kritik kann insbesondere an der Teilnahme und Einmischung kapitalistischer Unternehmen geäußert werden, die ihre Produkte unter ausbeuterischen Bedingungen produzieren lassen und LGBTIQ+-Personen als gewinnbringende Käufer*innengruppe betrachten, für die im Zuge des Pride-Monats eigene »Regenbogen«-Produktreihen entworfen werden. Einmal im Jahr wird eine besonders tolerante und diversity-freundliche Firmenpolitik an den Tag gelegt, die jedoch nur unter den Mechanismen des Kapitalismus und der Ausbeutung funktioniert, während LGBTIQ+-Themen im restlichen Jahr wenig präsent sind oder gegen LGBTIQ+-Themen Stimmung gemacht wird, wie es in Deutschland beispielsweise durch den

11 Das ursprüngliche Motto lautete »Queer sind Berlin – JEMEINSAM!«. Das im CSD-Forum gewählte Motto wurde daraufhin aufgrund des lokalen Fokus stark kritisiert, sodass es nach einigen Wochen zurückgezogen wurde und eine erneute Abstimmung mit weiteren Vorschlägen stattfand (vgl. Tepest 2019: o. S.).

Axel Springer Verlag geschieht.¹² Auf den großen¹³ Pride-Veranstaltungen spielt die Kommerzialisierung einer LGBTIQ+/-freundlichen Einstellung eine größere Rolle als zum Beispiel politische Anliegen, die die kapitalistischen Strukturen dieser Marktfähigkeit herausfordern würden: »But in this contemporary version of ›display parades‹ – where the pride events have to have a certain marketability – the productiveness of formerly unwanted bodies, ongoing traumas and self-organised resistance are not welcome within the broader picture« (Huber 2014: 1). Die Vermarktbarkeit von *pride* wird somit gegenüber politischer Kritik oder Forderungen nach Veränderung priorisiert. Im Zuge dieser Vermarktbarkeit findet zudem eine Forcierung neoliberaler Anrufungen zur körperlichen Selbstoptimierung statt, indem Schönheitsideale reproduziert und als erstrebenswert dargestellt werden (vgl. Tietz 2016: 199). Darüber hinaus ist die Beteiligung von Institutionen wie der Bundeswehr oder der Polizei an der Parade zu kritisieren, die für viele queere Personen und/oder Schwarze, Indigene und andere Menschen of Color eine gewaltvolle Instanz der Bedrohung und nicht der Sicherheit darstellen. Kritische Widerstände gegen eine solche Staatsgewalt sind während der Mainstream-Prides fast unmöglich. Die notwendigen Formalia¹⁴ und finanziellen Ressourcen¹⁵ für die Anmeldung eines offiziellen Wagens bei Pride-Events führen außerdem zu einer starken Regulierung, wer in welchem Ausmaß sichtbar sein kann und teilnehmen darf. Der Zugang zu Sichtbarkeit bei Pride-Veranstaltungen ist folglich hierarchisch verteilt (vgl.

-
- 12 Durch die Schlagwort-Suche von beispielsweise »trans« und Axel Springer gelangt man zu einer Vielzahl an Artikeln, die unter anderem von »Trans als Trend« oder »Genderideologie« schreiben; am Bekanntesten dürfte wohl aber der in 2022 veröffentlichte Artikel zur Sendung mit der Maus aus der *Welt* sein, in dem davor gewarnt wurde, wie die Maus und die öffentlich-rechtlichen Medienanstalten »unsere« Kinder indoktriniert, woraufhin eine größere Debatte losgetreten wurde (vgl. Hümpel et al. 2022: o. S.). Fast ironischerweise warb der Truck des Axel Springer Verlags beim CSD in Berlin 2023 gleichzeitig gegen Queer- und Transfeindlichkeit.
 - 13 Bei CSDs in kleineren Städten verhält sich dies sehr wohl noch einmal anders. Nicht zuletzt im Jahr 2023 ist zu sehen, wie vermehrt CSDs in kleineren Städten von Rechten bedroht werden und sich dabei zeigt, inwiefern CSDs durchaus eine wichtige politische, widerständige Veranstaltung sein können. Beispielsweise der CSD in Brandenburg an der Havel 2023, der um Unterstützung und Solidarität aus der queeren Community bat (vgl. Klein 2023: o. S.). Auch fällt auf, dass kleinere CSDs mit oft weniger Teilnehmer*innen unattraktiver für kommerzielle Unternehmen sind, da dies konsequenterweise eine geringere Käufer*innengruppe bedeutet.
 - 14 Damit ist u.a. gemeint, wer als »queeres Unternehmen« zählt und einen »direkten Community-Bezug« nachweisen kann. Siehe hierzu die Informationen auf der CSD-Berlin Homepage zur Anmeldung von Fahrzeugen auf der Parade (vgl. CSD Berlin 2019: o. S.).
 - 15 Insbesondere die für 2024 angekündigte erneute Erhöhung der Teilnahmegebühr bei dem Berliner CSD wird aktuell stark kritisiert (vgl. Friedrich 2023: o. S.). Darüber hinaus existiert auch ein offener Brief mit Petition gegen die zunehmende Kommerzialisierung und Pinkwashing deutscher CSDs (zu finden unter: <https://prideinc.de/offener-brief> [30.11.2023]).

Schuster 2016: 150). Eine Befreiung aus regulativen Zuständen, geschweige denn ein Auflehnen gegen institutionelle Gewalt bleiben bei den Mainstream-Pride-Events zumeist aus (vgl. Huber 2014: 1).¹⁶ Während bei den Stonewall Riots hauptsächlich Schwarze, Indigene und andere trans Frauen of Color einen Aufstand gegen (weiße, rassistische) Polizeigewalt anführten, geht es bei den heutigen Prides vermehrt um den Erhalt oder den Zugang zu bestehenden Gesetzen und Ressourcen von mehrheitlich weißen Personen, statt einer Befreiung aus hegemonialen Systemen und einer kritischen Positionierung gegenüber diesen: »[...] the aim of attaining liberation is replaced by the aim of obtaining equal rights, no matter how racist or classist they might be, for example, within the legal and economic systems« (ebd.: 1f.). Auf eine ähnliche Weise problematisiert auch Michaela Wünsch die Fokussierung auf Anerkennung:

Auf Anerkennung gerichtet muss die identitätspolitische Strategie dem Gesetz der Normalisierung folgen und läuft so unvermeidlich Gefahr, selbst die Identitäten, die sie vermeintlich vertritt, nach dem Vorbild der heteronormativen und rassistischen Organisation sexueller Relationen zu modellieren und so unter der Hand jene biopolitische Zurichtung der Körper zu wiederholen, die das Individuum zum Schauplatz der Sorge um die Reinhaltung des nationalen Körpers macht (2005: 34).

Beide Zitate weisen auf die rassistischen und heteronormativen Strukturen hin, die bei einem Streben nach ›Gleichheit‹ unangetastet bleiben. Durch die Aufrechterhaltung dieser Strukturen ergibt sich eine Potentialität neoliberaler Aneignung von LGBTIQA+-Thematiken, die Lisa Duggan bereits 2002 mit dem Begriff der *new homonormativity* beschrieben hat. Anhand der damaligen LGBT-US-Politik (an dieser Stelle wird IQA* bewusst nicht genannt) zeigt sie auf, wie sich diese neue Homonormativität insbesondere durch die Einfügung in die neoliberale politische Landschaft ausbreitete. Das Ziel der neuen Homonormativität sei es, eine Politik zu etablieren, die sich als tolerant und interessiert gegenüber LGBTIQA+s inszeniert, aber gleichzeitig dominante heteronormative Annahmen und Institutionen nicht infrage stellt. Stattdessen werden diese aufrechterhalten und unterstützt, indem eine entpolitisierte und privatisierte Schwulenkultur (*gay culture*) propagiert wird, die in Häuslichkeit und Konsum verankert ist (vgl. Duggan 2002: 179). Ein Beispiel für Homonormativität in Deutschland ist die ›Ehe für alle‹, die auch auf vergangenen CSDs gefordert wurde. Die Ehe stellt eine heteronormative und ausgrenzende Institution dar, die unhinterfragt bleibt und eine (hetero-)normative Lebensweise

16 Es sollte erwähnt werden, dass es aber sehr wohl kleinere Blöcke gibt, die beispielsweise (totalitäre) Regierungen oder auch Polizeigewalt zumindest auf Transparenten anprangern.

auch für LGBTIQ+-Personen zugänglich macht. »Here, gay relationships are valued and celebrated insofar as they are ›modelled‹ on the traditional model of the heterosexual family« (Ahmed 2014a: 150). Nicht-normative Lebensmodelle, wie zum Beispiel (queere) polyamöröse Beziehungen, werden dabei außen vor gelassen und Monogamie als Norm genauso wenig hinterfragt, wie wem es, beispielsweise in Hinblick auf Staatsangehörigkeit(en), überhaupt möglich ist zu heiraten. Eine Ehe für alle existiert dementsprechend nach wie vor nicht. Neue Homonormativität trägt auf diese Weise bereits vorhandene Normen weiter und ist zudem geprägt von westlichen Perspektiven.¹⁷ Hierdurch zeigt sich, dass »Ein- und Ausschlüsse [...] sich im Zeitalter des Neoliberalismus dadurch [manifestieren], dass sexuelle Minoritäten nicht mehr ausschließlich durch heteronormative Ausschlüssen und Verwerfungen reguliert werden, sondern durch Flexibilisierung und Pluralisierung von Sexualität und Geschlecht« (Raab 2013: 80). Im Fall der Ehe wird das heterosexuelle Modell positivistisch im Rahmen einer toleranten Politik für andere Sexualitäten flexibilisiert, während die normativen und ausschließenden Implikationen bestehen bleiben.

Einhergehend mit nach Toleranz strebenden, neoliberalen Politiken und Homonormativität wird die Diskussion um das Konzept von *gay pride* geführt, da Pride-Paraden ein offensichtliches Beispiel für eine *stolze* Sichtbarkeit von LGBTIQ+-Personen sind, was sich bereits aus der Namensgebung ableiten lässt. »Gay pride, however, was associated with contemporary mobilizations of consumption and gentrification and was excoriated as the assimilationist wave of a gay neo-liberalism« (Halberstam 2005a: 18). Das Zitat Jack Halberstams fasst gut zusammen, wie *gay pride* mit der Anpassung an neoliberale Politiken assoziiert und eher missbilligend verwendet wird. *Gay pride* als Gegenteil von *gay shame* beziehungsweise *queer shame* proklamiert ein binäres Verhältnis, das für Halberstam jedoch zu kurz greift.

In other words, ›gay shame‹ has a tendency both in its academic and its activist incarnations, to become a totalizing narrative which balances out the consumer focus of ›gay pride‹ with the faux-radical chic of white gay shame; because of its binary structure, shame/pride then seems to have covered the entirety of gay experience. When we make ›gay pride‹ into the sum total of contemporary queer politics, we simply are not looking closely enough at the alternatives. Gay pride may well be a massive consumer opportunity as its critics have astutely pointed out, but not everyone is ›buying‹. (Ebd.: 21)

17 Vgl. zur Frage nach ›Schwul‹ als westliches Konzept und der Universalisierung westlicher Schwulen- und Lesbenbewegungen Manalansan (1995), Massad (2007: 160–190) sowie zur Frage nach der Wortherkunft von *gay* und *lesbian* und der Veränderung von Sprache Mourad (2013).

Die Fokussierung innerhalb akademischer und aktivistischer Diskurse auf *gay* beziehungsweise *queer shame* als einziges Gegengewicht zu einem konsum-geprägten *gay* beziehungsweise *queer pride* wirkt dem Zitat folgend totalisierend und reduzierend auf das Spektrum von queeren Politiken. Wenngleich beide Konzepte auch bei Pride-Paraden eine gewisse Relevanz haben, so nicht als ausschließliche und binär verhandelte. Laut Lüder Tietz besteht bei Prides vielmehr eine »Dialektik zwischen Scham und Stolz« (2016: 195). Das Verhältnis zwischen *pride* und *shame* sollte daher nicht als ein Entweder-Oder angesehen werden, sondern als ein relationales, das zudem Positionen des Dazwischen ermöglicht. Fragen nach Stolz und Scham sind auch in den später noch ausführlicher analysierten SZ- und Google-Projekten verankert. In beiden Projekten wird betont, dass Pride-Paraden die Möglichkeit bieten, stolz auf sich selbst zu sein, und als Befreiung aus vorherigen Gefühlen der Scham gelten. Dieser Stolz wird in den Beispielen insbesondere durch die Gemeinschaft und das gemeinsame Laufen verschiedener marginalisierter Gruppen ermöglicht, bei gleichzeitiger Vermeidung einer universalisierenden Identität. »Das ›Ich‹ ist also unmittelbar ein ›Wir‹, ohne zu einer unmöglichen Einheit verschmolzen zu werden« (Butler 2015: 85). Es lassen sich dementsprechend auch Perspektiven für Argumentationsweisen finden, die fragen, ob Prides als Aneignung, Umnutzung oder Intervention in einen heteronormativen Raum gesehen werden können (vgl. Tietz 2016: 197). In diesem Kontext kritisiert Halberstam die Vereinnahmung von *gay pride* und *gay shame* durch weiße Personen sowie die Assoziation schwuler Identität (*gay identity*) mit weißer schwuler Männlichkeit [die es um ›cis‹ zu ergänzen gilt; Anm. F.W.] (vgl. 2005a: 21), die insbesondere auch bei Pride-Paraden sichtbar wird. Ein Mitlaufen von anderen Personen als weißen schwulen cis-Männern bei Prides kann dabei einen Moment der Intervention und des Bruches darstellen. »For others, the opportunity to march within ethnic groups that tend to be marginalized by white gay communities makes gay pride an important site for the disruption of a monolithic association of gay identity with white gay masculinity« (ebd.). Das Verhältnis zu Pride-Paraden erscheint somit komplexer als eine generalisierende Ablehnung, da es sich »zwischen Affirmation und Subversion normativer Geschlechter-, Sexual-, Kleidungs-, Körper- und Schönheitsnormen« (Tietz 2016: 199) bewegt.

(Virtuelle) Gegenöffentlichkeiten

Die heteronormative Verfasstheit von Öffentlichkeit transformiert zu einer homonormativen Öffentlichkeit. Dieses Verhältnis zwischen Homonormativität und Öffentlichkeit könnte man in Anlehnung an Jasib [sic!] Puar (Puar 2007) als *pinkwashing* des öffentlichen Raumes nach neoliberalen Gesichtspunkten beschreiben. (Raab 2013: 81)

Pride-Veranstaltungen können als eine homonormative Öffentlichkeit gelesen werden. Wie von Heike Raab angedeutet geht dem eine heteronormative Öffent-

lichkeit voraus. Das Öffentliche als Raum wird unter anderem durch Sexualität und Geschlecht reguliert (vgl. ebd.: 78; Ahmed 2006: 11f.). Räume sind dementsprechend nie neutral, »sondern von Macht- und Herrschaftsverhältnissen durchzogen« (Schuster 2016: 149f.; es sei hier auch an Sara Ahmeds queere Phänomenologie aus Kapitel zwei erinnert), die jeweils den Räumen eigene (Verhaltens-)Normen einschreiben und sie konstituieren. Öffentliche Räume sind zumeist heteronormativ geprägt (vgl. ebd.: 151), was sich regulativ darauf auswirkt, wer Zutritt zu welcher Öffentlichkeit erhält und wie diese Räume strukturiert sind. »Geschlechternormen haben entscheidend damit zu tun, wie und in welcher Weise wir im öffentlichen Raum erscheinen können« (Butler 2015: 58). Räume sind – ähnlich wie und zusammenhängend mit Geschlechtern – sozial konstruiert, re-/produzieren entsprechend (Geschlechter-)Normen und können für manche Gruppen restriktiv sein, während sie für andere frei und für alle zugänglich erscheinen. Es lässt sich schlussfolgern, dass Normen und Restriktionen für Gruppen, die der Norm entsprechen, oft unsichtbar sind. Dies trifft beispielsweise auch für schwule, lesbische, pansexuelle oder trans Personen bei Pride-Veranstaltungen zu, die homonormativen Vorstellungen entsprechen und sich durch die teilnehmenden Wagen einzelner neoliberaler Unternehmen oder Institutionen genügend repräsentiert fühlen. Wie zuvor angedeutet ist die Form der Sichtbarkeit in der Pride-Paraden-Öffentlichkeit eng damit verbunden, wie die Zugänge zur Pride strukturiert und welche Möglichkeiten vorhanden sind, um sichtbar zu sein. Die mit Zugangshürden verbundenen Restriktionen in Form von Unsichtbarkeiten nicht-normativer oder normativitätskritischer Organisationen fällt folglich eher Personen auf, die der Norm nicht entsprechen. Die Pride als Medium vermittelt und repräsentiert dementsprechend nicht nur, sondern schreibt sich auch in die dortigen Botschaften mit ein. Pride-Veranstaltungen und die damit verbundene Öffentlichkeit ist keine neutral vermittelnde Instanz, sondern ein sozial strukturierter Raum, der mit Normen und heterogenen Relationen (vgl. Schuster 2016: 149) verbunden ist.

Trotz der Tendenz zu einer homonormativ geprägten Öffentlichkeit sind auch potentiell intervenierende Gegenentwürfe möglich. Uta Schirmer betont dahingehend die performative Dimension von Öffentlichkeiten, die sie mit der Adressierung respektive Anrufung gegeben sieht:

Dieser spezifische, nie neutrale Gehalt jeder auf Öffentlichkeit zielenden Äußerung wirkt einerseits ausschließend, andererseits aber auch performativ, als eine Form der Anrufung [...]: Durch die Adressierung sollen die ›Angerufenen‹ zu solchen werden, die so adressierbar sind. (2013: 65)

Öffentlichkeit konstituiert sich erst durch die Adressierung und diejenigen, die sich adressieren lassen. Übertragen auf die Pride ist auch hier die Öffentlichkeit nicht vorher festgeschrieben, sondern realisiert sich in Folge der Anrufung und denen, die

erscheinen (können). Dadurch sind auch Verschiebungen in Form von Gegenöffentlichkeiten möglich. »Trotz der heteronormativen Prägung aller gesellschaftlichen Räume geschehen einerseits performative Verschiebungen, und andererseits werden Gegenentwürfe zu diesen Räumen hervorgebracht« (Schuster 2016: 151). Durch performative Verschiebungen, die auch mit Prides einhergehen, können öffentlich artikulierte Versuche der Intervention in herrschende institutionalisierte Regulierungsweisen entstehen. Als kollektive Aktivität besteht zudem das Potential, »(subalterne) Gegenöffentlichkeiten« zu entwerfen. Der Begriff wurde von Nancy Fraser geprägt, die ihn mit Rückgriff auf und Kritik am Öffentlichkeitsbegriff Jürgen Habermas' entwickelte. Nach Fraser sind subalterne Gegenöffentlichkeiten »parallele diskursive Räume [...], in denen Angehörige untergeordneter sozialer Gruppen Gegendiskurse erfinden und in Umlauf setzen, die ihnen wiederum erlauben, oppositionelle Interpretationen ihrer Identitäten, Interessen und Bedürfnisse zu formulieren« (2001: 129). Subalterne Gegenöffentlichkeiten heben ferner die (ohnehin imaginäre) Trennung zwischen Privatem und Politischem auf, da es keine natürliche Grenze zwischen beiden Bereichen gibt, sondern diese immer diskursiv ausgehandelt wird (vgl. ebd.: 138). Im Falle von Prides gelten sexuelle Orientierungen als Aushandlungsort politischer Diskurse. Subalterne Öffentlichkeiten sind unterschiedliche, aber gleichzeitig existierende Öffentlichkeiten, »die Zugangsbeschränkungen, Ausschlüsse und Hegemoniebildungen, die mit der Beschränkung auf eine Öffentlichkeit unweigerlich einhergehen, überwinden helfen sollen« (Schirmer 2013: 64). Solche Öffentlichkeiten erkennen unterschiedliche Kulturen und die Beschränktheit von Kommunikationsformen an (vgl. ebd.) und vermeiden dadurch universalisierende Positionen. Sie repräsentieren nicht »die eine« Allgemeinheit, sondern erkennen differente Öffentlichkeiten an und werden als Opposition zu einer mehrheitsgesellschaftlichen, mitunter singulären, Öffentlichkeit verstanden. Sie bieten eine »kritische Auseinandersetzung mit einer Idealvorstellung, die die Herausbildung der bürgerlichen Öffentlichkeit, wenn nicht faktisch, so doch normativ bestimmt« (ebd.: 63).

Neben der Kritik an »der einen« Öffentlichkeit, ermöglichen subalterne Gegenöffentlichkeiten die Einführung alternativer diskursiver Positionen in öffentliche Räume. Nyx McLean argumentiert mit Nancy Fraser, dass das Internet als ein virtueller Raum das Potential bietet, ein »Übungsfeld einer Umgestaltung« (Fraser 2001: 131) zu sein, indem hier neue Protestformen und Zugänge ausprobiert werden können (vgl. McLean 2014: 11). Seyla Benhabib beschreibt dahingehend bereits 1997 elektronische Medien im Allgemeinen als Möglichkeitsraum für kulturelle und politische Kämpfe marginalisierter Gruppen (vgl. 1997: 39) und auch von anderen Feminist*innen wurde der virtuelle Raum des Internets als eine Gegenöffentlichkeit zur männlich geprägten Öffentlichkeit betrachtet (vgl. Drüeke/Winker 2005: 33f.). Dabei wird allerdings zum Teil ausgeblendet, dass virtuelle Räume gleichberechtigte Räume zu den physischen darstellen und keine leere »Trainingsfläche« sind, wie

McLean sie beschreibt (2014: 11). Die Aktionen in virtuellen Räumen haben Konsequenzen, die die physische Realität betreffen. Eine Trennung zwischen virtuellen (online) und physischen Räumen, wie sie bei McLean anklingt, ist unmöglich, da sich beide Räume gegenseitig beeinflussen und ineinander ragen. Insofern wirken auch bei virtuellen Räumen mehrere Öffentlichkeiten zusammen und die Grenzen werden diskursiv hergestellt. Virtuelle Räume sind keine neutralen Räume, da auch hier der Zugang eng mit Klasse, *race*, Ableismus und Geschlecht zusammenhängt (vgl. Drüeke/Winker 2005: 33). Es herrschen keine gleichen Zugangsbedingungen und auch innerhalb der virtuellen Räume existieren Machtgefälle, die patriarchale oder koloniale Strukturen weitertragen. In diesem Kontext legt Katrin Köppert zudem treffend dar, dass nicht nur innerhalb des Internets Rassismen vorherrschen, sondern es darüber hinausgehend selbst eine von »kolonialistischen Kontinuitäten hervorgebrachte Medientechnologie« (Köppert 2019: o. S.) ist.¹⁸ Eine für alle gleich zugängliche, diskriminierungsfreie Öffentlichkeit in Form von virtuellen Räumen, die unabhängig von physischen Räumen und Umgebungen sind, ist somit eine gewisse Utopie zuzuschreiben. Daher darf auch bei virtuellen Räumen nicht die Frage außen vor gelassen werden, wer auf welche Weise und wo Zugang zu unterschiedlichen Räumen hat und was die Konsequenzen von Sichtbarkeit sind.¹⁹

3.1.3 Zugänge zu Prides durch VR in Gay-Pride Kiev 2017: Kampf um Liebe und Googles #Prideforeverone

Während im letzten Abschnitt das Internet als virtueller Raum eine Rolle spielte, sollen im Folgenden insbesondere VR-Projekte untersucht werden. Diese operieren zwar teilweise auch im Kontext des Virtuellen, es gibt jedoch auch spezifische Unterschiede, die mit dem VR-Gefüge einhergehen und insbesondere mit der VR-Körper-Relation zusammenhängen. Entsprechend zeichnen sich auch die hier analysierten VR-Projekte durch die Möglichkeit der physischen Kopfbewegung und ei-

18 Dies verdeutlicht Köppert im Artikel unter anderem damit, dass »[d]ie Routen dieser Kabel [Glasfaserkabel; F.W.] [...] denen der Telegraphenkabel [folgen], die wiederum den Routen der Sklavenschiffe folgen. Die digitale Kommunikation der Gegenwart folgt den Kartierungen kolonialer Geografien. Obwohl das Internet als Raum der sozialen Mobilität vermarktet wird, verläuft es entlang historischer und politischer Linien, die Ungleichheiten in seine DNA einbringen« (2019: o. S.). Insofern sollte im Diskurs um die Frage nach vermeintlich neutralen Räumen nicht nur die Frage mitgedacht werden, wer diese Räume für wen produziert, sondern dementsprechend auch, inwiefern schon die Medientechnologie selbst durch rassistische, aber auch sexistische Strukturen ermöglicht wird.

19 Vgl. zum Beispiel den »Queen Boat Raid« in Ägypten 2001 oder die Überwachung von online-Dating-Plattformen durch die Polizei sowie die Rolle von Klasse und zu kritisierenden westlichen Organisationen und Personen in diesen Fällen. Hier kann die Sichtbarkeit in virtuellen Räumen Konsequenzen wie Inhaftierung und physische Gewalt haben (Massad 2007: 181–186).

nen auf diese Kopfbewegungen reagierenden 360°-Bewegbildraum sowie den Einsatz der VR-Brille aus. Der Fokus der meisten VR-Projekte liegt wie zuvor erwähnt auf dem Gefühl des Vor-Ort-Seins, das sich mitunter durch die Wölbung des virtuellen Raums um die Zuschauenden ergibt, die das Zentrum der Perspektive sind (vgl. Kap. 2.4.1; Willis 2016: 147). Dem Folgend ist ein oft geäußelter Wunschgedanke, andere Perspektiven und Räume durch VR nachvollziehbar zu machen, was mit der Frage nach der Einnahme anderer Identitäten und deren Kopplung an (andere) Körpererfahrungen einhergeht (vgl. Stone 2016). Nicht zuletzt deshalb existieren einige VR-Projekte, die LGBTIQ+-Erfahrungen thematisieren und dabei zumeist proklamieren, queere Realitäten »erfahrbar« zu machen.²⁰

3.1.3.1 Pride in Kyiv²¹

GAY-PRIDE KIEW 2017: KAMPF UM LIEBE der SZ ist eine nur viereinhalb minütige VR-Reportage, die die Pride-Parade 2017 in Kyiv begleitet. Direkt zu Beginn ist eine weiß gelesene Drag Queen auf einem Paradetruck zu sehen, die in die Kamera blickt und auf sie respektive auf mich zeigt, sowie eine kleine Menschenmenge um den Truck herum.²² Die Kamera ist auf dem Wagen positioniert, das heißt ich blicke von oben herab auf die Menge. Beim Umherblicken auf den Marsch wird das polizeiliche Aufgebot sichtbar, das die Parade begleitet. Ebenfalls zu Beginn, in dem Moment als die Drag Queen auf die Kamera zeigt, setzt das Voice-over ein: »Es sieht wie ein fröhliches Spektakel aus, doch die homosexuellen und trans Menschen, die hier für ihre Rechte auf die Straße gehen, riskieren gerade ihr Leben.« Es erfolgt ein Schnitt und meine Blickposition befindet sich nun auf der Straße gegenüber den Polizist*innen positioniert. Im Voice-over ist währenddessen zu hören, dass rund 2500 Personen an der Pride teilnehmen, die von circa 5000 Polizist*innen geschützt werden müssen, da die Pride in der Vergangenheit mehrmals von »homophoben Schlägern« angegriffen wurde. Die Position der Pride-Teilnehmenden wird somit vorerst der Po-

20 Zum Beispiel die Homepage Virtual Drag mit verschiedenen VR-Videos, Texten und Animationen, die vierteilige Filmreihe QUEERSKINS (2018) von Illya Szilak und Cyril Tsiboulski, oder das VR-Kunstprojekt SECOND SEX WAR von Sidsel Meineche Hansen, oder die unter anderem VR-Installation YOU ARE ANOTHER ME – A CATHEDRAL OF THE BODY von Adina Pintilie.

21 Ich entscheide mich hier bewusst – im Kontrast zum Titel des VR-Films – zur ukrainischen Schreibweise und dieser deutschen Übersetzung der Hauptstadt. Nicht erst seit dem russischen Angriffskrieg im Februar 2022 scheint die russische Aussprache und daran angelehnte Schreibweise fraglich.

22 Zur besseren Leser*innenorientierung: Das VR-Projekt sowie ein Großteil der hier unternommenen Analyse wurden vor dem Angriffskrieg Russlands gegen die Ukraine produziert. Konsequenterweise hat sich die Situation für queere Personen in der Ukraine mittlerweile stark verändert. Auffällig ist zudem, dass in dem VR-Projekt von 2017 auf die Bedrohung durch Russland hingewiesen wird – ein Fakt, der zur Rezeption vor 2022 fast in den Hintergrund geriet, nun aber deutlich hervorsticht während des erneuten Rezipierens.

lizei gegenübergesetzt, sodass eine klare Grenze zwischen Teilnehmenden, Polizei und Zuschauenden am Rand der Parade deutlich wird. Durch die zuvor von mir beschriebene gewaltvolle Institution der Polizei und der Gefahr vor Polizeigewalt eröffnet sich – für manche Rezipierende – ein Spannungsfeld, mitunter dadurch, dass die Polizei in diesem Fall Schutz vor homo- und transfeindlichen Personen darstellen soll. Nach dieser Verortung innerhalb der Pride erfolgt eine Schwarzblende und die Einblendung des Videountertitels *Wie Schwule und Lesben in Kiew der Gewalt trotzen*.²³ Es bleibt zwar vorerst unklar, von wem die im Titel genannte Gewalt ausgeht, jedoch situiert der Titel das VR-Projekt insgesamt innerhalb einer problematischen und prekären Situation, die gleichzeitig eine queere Intervention gegen diese Gewalt (»trotzen«) betont. Im Anschluss ist zum ersten Mal die Hauptperson des Films zu sehen, die in einem privaten Raum, nämlich einem Hotelzimmer, steht. Ein weiß gelesener Junge, der, wie er später sagt, 18 Jahre alt ist. Er tanzt und singt in Richtung der Kamera, ein Haufen Kleidung und das Interieur des Hotelzimmers sind zu sehen. Auf der Bildebene erscheint die Szene wie ein Home-Video.

Danach wechselt der Film durch einen Schnitt an einen öffentlichen Platz in Kyiv. Über englischen Ton und Texteinblendungen auf Deutsch erfahre ich den Namen und das Alter dieser Person, die zuvor im Hotelzimmer zu sehen war. Sein Name ist Viktor, er ist 18 Jahre alt und wegen der Pride-Parade in Kyiv, um als Aktivist für seine Rechte zu kämpfen. Nach einem weiteren Schnitt ist eine Gruppe von Menschen vor einem Haus zu sehen und durch das Voice-over wird erklärt, dass sich in dem Haus Aktivist*innen aus der Ukraine treffen, um die Pride vorzubereiten. Zusätzlich wird auf die prekäre Situation in der Ukraine hingewiesen und den schon hier notwendigen Polizeischutz. Mit »prekär« ist hier »die ungleiche Verteilung von Gefährdetheit« (Butler 2015: 57) gemeint, die »direkt mit Geschlechternormen verknüpft [ist], [...] denn wie wir wissen, sind Menschen, die ihr Gender nicht auf Weisen leben, die sich umstandslos erschließen, stärker von Schikane, Pathologisierung und Gewalt bedroht« (ebd.: 58). Als eine diese Gewalt ausübende Instanz gegenüber (gender) nonkonformen Körpern nennt auch Butler die Polizei (vgl. ebd.: 56). Im VR-Beispiel wird dieser hingegen eine positive Rolle zugeschrieben, indem sie statt als repressive, auf LGBTIQ+-Personen gewaltausübende, als schützende Staatsinstitution auftritt. Ich erfahre im weiteren Verlauf durch das Voice-over, dass die Pride nur aufgrund des Polizeischutzes durchgeführt werden kann, da es vehemente Anfeindungen und Drohungen von Rechten und orthodoxen Christen gibt. Dementsprechend ist die Pride als *gay space* trotz aller Kritik auch als zeitlich restriktiver *safe space* zu erachten (vgl. Bell/Binnie 2004: 1813).

Unterdessen kann ich mich in einem der Räume im Haus umsehen, in dem eine Gruppe von LGBTIQ+-Aktivist*innen Vorbereitungen für die Pride-Parade trifft.

23 Es bleibt anzumerken, dass der Fokus deutlich auf schwulen (cis) Männern liegt.

Im Voice-over wird von den Gewalterfahrungen in der Ukraine gegen LGBTIQ+-Personen erzählt und es erfolgt schließlich ein Bezug zum Westen, indem dieser als ein Ort der Freiheit abgegrenzt wird, an den einige LGBTIQ+-Personen fliehen würden: »Richtung Westen nach Europa oder Kanada, wo es sich leichter lebt und liebt.« An dieser Stelle werden Zentraleuropa und insgesamt »der Westen« als bessere Orte dargestellt, während unerwähnt bleibt, welchen anderen Diskriminierungen und Stigmatisierungen insbesondere nicht-weiße Personen dort ausgesetzt sind und dass auch dort Homo- und insbesondere Transfeindlichkeit existiert. In Form des *Otherings* wird die Ukraine als prekäres Gebiet für LGBTIQ+-Personen repräsentiert und Zentraleuropa im Kontrast als progressiv. Zentraleuropa wird als Ort des »Wir« positiv und als übergeordnet beschrieben und die Ukraine, stellvertretend für Osteuropa, als das »Andere« hergestellt und abgewertet.

Nachfolgend ist erneut der Maidan-Platz zu sehen. Im Voice-over wird auf den zu diesem Zeitpunkt bereits stattfindenden Krieg in der Ukraine hingewiesen, der einen Bruch zur restlichen Erzählung darstellt. In diesem kurzen Exkurs lernen die Rezipierenden von den Auseinandersetzungen mit Russland und den vier Jahre zuvor wöchentlich stattfindenden Protestveranstaltungen auf dem Maidan-Platz, die sich gegen den damaligen ukrainischen Präsidenten richteten und seine Nähe zu Russland kritisierten. 2017 wurde an diesem Platz wöchentlich um im Krieg gegen Russland gefallene ukrainische Soldaten getrauert. Während dies im Voice-over zu hören ist, läuft Viktor über eben diesen Platz. Nach dem Voice-over spricht Viktor: »Viele sagen: »Es herrscht Krieg und ihr feiert, dass ihr LGBT seid.« Was ich dazu sage: »Wir befinden uns selbst im Krieg. Ein Krieg für unsere Rechte.«« Durch diese Aussage Viktors wird erneut die politische Dimension der Prides sowie die prekäre Situation von LGBTIQ+-Personen betont, indem es nicht mehr nur ein Kampf, sondern ein *Krieg* um deren Rechte ist. Darüber hinaus kann das Trauern um die Soldaten auch mit der Frage verbunden werden, wessen Leid und Leben »betrauerbar« ist (vgl. Butler 2005) und betrauert wird. Die getöteten LGBTIQ+-Personen werden weniger von der Mehrheitsgesellschaft betrauert als die gefallenen Soldaten. Dies verweist gleichzeitig auf die Problematisierung von Machtstrukturen und Sichtbarkeit, die auch im öffentlichen Trauern vorhanden sind.

Nach dem kurzen Exkurs finde ich meine Blickposition erneut bei der Parade. Beim Umherblicken werden Sicherheitsschleusen sichtbar und im Voice-over folgt der Hinweis, dass jede an der Pride teilnehmende Person durch diese hindurch muss. Die Teilnahme an der Pride obliegt somit strengen Überwachungen und Kontrollen, die restriktiv wirken, in diesem Fall jedoch als etwas Schützendes dargestellt werden. Anschließend wechselt die Position und die Kamera befindet sich auf einem Wagen der Pride, der einen Überblick über den Marsch ermöglicht sowie erneut die Polizei am linken und rechten Rand des Zuges sichtbar macht. Während auf der Bildebene nicht viel passiert und ich erneut Zeit habe, mich umzublicken und die Parade von Menschen vor dem Wagen zu beobachten, weist die Sprecherin

darauf hin, dass im Anschluss an die Parade Rechtsextreme »Jagd« auf LGBTIQ+-Personen machten. Durch diesen Hinweis wird deutlich, dass die Pride einen geschützten – und zu schützenden – Ort darstellt, der allerdings räumlich und zeitlich beschränkt ist. »Mehr Sichtbarkeit führt nicht unbedingt zu mehr Hörbarkeit der eigenen Forderungen, sondern kann stattdessen auch zu mehr Kontrolle oder zu größerer Gefährdung führen« (Tietz 2016: 198 nach Halberstam 2005). Indem Rechtsextreme nach der Pride die Teilnehmenden verfolgen und gewaltsam gegen sie vorgehen wird deutlich, inwiefern die Sichtbarkeit nicht nur als ein positives und empowerndes Moment funktioniert, sondern auch mit Gefahr einhergeht. Anhand der prekären Lage von LGBTIQ+-Personen in Kyiv zeigt sich zudem die Gewaltbarkeit einer heteronormativ geprägten Welt. Die Reportage vermeidet jedoch ein gänzlich bemitleidendes Narrativ, da sie mit Viktor endet, der an einem öffentlichen Platz steht und seine Gedanken zur Situation von LGBTIQ+-Personen äußert. Die Frage, ob er Angst habe, verneint er und ergänzt: »Wir sind hier. Wir sind anders. Und wir sind stolz. Ich bin, wer ich bin. Und darauf bin ich stolz.« Durch dieses Ende werden die Fragen um Anders-Sein und Stolz erneut aufgeworfen und zueinander in Bezug gesetzt. Das VR-Projekt versucht so insgesamt dieses Anders-Sein sowie die prekäre Situation in der Ukraine durch ein Gefühl des Da-Seins, vermittelt durch den 360°-Blick, die Wölbung des virtuellen Raums um die Zuschauenden sowie die freie rotierende Blickwahl und die zusätzlichen Informationen zur Lage von LGBTIQ+s nachvollziehbar zu machen.

3.1.3.2 Google und #PRIDEFOREVERYONE

Das Projekt #PRIDEFOREVERYONE von Google (2016) offeriert ebenfalls einen Zugang zur Pride über VR. Hier handelt es sich allerdings nicht nur um ein einzelnes VR-Projekt, sondern ein VR-Video, ein Webvideo über den Einsatz von VR in der Vermittlung von Prides, die Nutzung des Hashtags #prideforeveryone auf Twitter und Facebook, eine eigene Homepage und einer dortigen Verlinkung zur Broschüre »State-sponsored homophobia« der International Lesbian, Gay, Bisexual, Trans and Intersex Association (ILGA)²⁴ sowie die Verteilung von *Cardboard* Brillen für LGBTIQ+-Organisationen (vgl. Reyes 2016: o. S.). Es wird also nicht nur VR genutzt, sondern auch Onlinerräume, die mit physischen Öffentlichkeiten verknüpft sind. Google schreibt sich an verschiedenen Stellen des Diskurses um Pride ein: Die Diskussion um Homonationalismus in Form der Thematisierung von homofeindlichen Staatspolitiken, die Thematisierung von *shame* und *pride* innerhalb der Videos, die

24 Gerade im Kontext von Homonationalismus ist diese Broschüre hochgradig problematisch, da sie westliche Standards als universell voraussetzt und beispielsweise Pride-Paraden als Zeichen der Toleranz und Demokratie liest, während andere, nicht-westliche Länder als unterlegen respektive homofeindlich dargestellt werden. Die ILGA legt oft teils aggressive und islamfeindliche Sprache an den Tag (vgl. Massad 2007: 161–164).

Nutzung und Verknüpfung verschiedener Öffentlichkeiten, sowie die Aneignung und Einmischung in LGBTIQA+-Thematiken durch neoliberale Politiken eines kapitalistischen Unternehmens. Interessant für meine Arbeit sind insbesondere das VR-Video und das Webvideo über den Einsatz von VR in der Vermittlung von Pride-Veranstaltungen und Toleranz.

Beim VR-Video mit dem Titel *BE WHO YOU ARE LOVE WHO YOU LOVE* handelt es sich um verschiedene Ausschnitte von Pride-Paraden aus verschiedenen Städten. Das VR-Video startet mit weißem Bild und der Texteinblendung »Pride is about celebrating who you are and who you love. But millions of the world still cannot take part.« Mit den zwei Sätzen werden sogleich zwei Verbindungen zu zuvor ausgeführten Punkten hergestellt – zum einen die Frage nach Stolz und zum anderen die Frage nach Zugängen, genauer, wem es möglich ist an Prides teilzunehmen und sichtbar zu sein und wem nicht. Danach erfolgt eine weitere Texteinblendung mit »Today we march together.« VR wird in diesem Kontext als ein zugängliches, vergemeinschaftendes Medium proklamiert, das es ermöglicht, als ein »Wir« an der Pride teilzunehmen. Nach diesen einführenden Sätzen beginnt der Einsatz der beweglichen, bewegenden Bewegtbilder, die eine Emotionalisierung der Situation bei Prides sowie Fragen nach Scham und Freiheit mit sich bringen. So schildert eine Person im Voice-over: »For almost ten years of my life I was living in this closet. I was living with this internalized shame«. Es folgen weitere Schilderungen von Scham, (Selbst-)Hass, Ausgrenzung und das Verstecken der sexuellen Orientierung von verschiedenen Personen, die zu hören, aber nicht zu sehen sind. Während dieser etwa einminütigen Erzählungen sind auf visueller Ebene drei verschiedene Straßen in scheinbar unterschiedlichen Städten zu sehen, die relativ leer und ruhig erscheinen. Ich kann mich auf die Audioebene konzentrieren, während gleichzeitig der Kontext der Straße respektive einer Straßenpolitik, die aus den Geschichten von queerem Schmerz entsteht, deutlich wird. Danach findet ein Ortswechsel an einen Strand statt, an dem ein weiß gelesener, älterer Mann, vermutlich um die 60 Jahre alt, in die Kamera spricht. Er berichtet, dass er während seiner ersten Pride drei Stunden lang geweint habe, da er dort zum ersten Mal mit mehreren schwulen Personen zusammen war. Zeitgleich zur Erwähnung des »ersten Mals« erfolgt ein Schnitt und es ist die Pride-Parade in Tel Aviv 2016 zu sehen. Die Schilderungen auf der Audioebene werden durch die visuelle Ebene verstärkt und ein Gefühl des Dabe-Seins vermittelt. Anschließend geht es zu der Pride in São Paulo und eine Frau im Voice-over spricht vom Gefühl der Freiheit, das sie auf ihrem Pride-Besuch spürte: »I just felt the sense of freedom to finally be the transgender woman that I am.« Die persönlichen, oft zu Beginn schmerzhaften Geschichten von Personen, die während des Erzählens nicht sichtbar sind, in Kombination mit den beweglichen Bewegtbildern von fröhlichen, feiernden Menschen führen zu einer Emotionalisierung der Pride-Paraden, die einhergehen mit dem Versprechen von Freiheit, Gemeinschaft, Stolz und einer tendenziellen Positivierung von Sichtbarkeit. Im Sinne Halberstams fin-

det zudem die Gegenüberstellung von *shame* und *pride* statt, da die zuvor erwähnte Scham des älteren Mannes durch die Teilnahme an der Pride überwunden werden konnte. Dieser Punkt wird in einem Voice-over wiederaufgegriffen: »I think if I've seen prides when I was younger I would have come out younger – at least to myself.« Das Coming-out wird mit Ehrlichkeit gegenüber sich selbst assoziiert, die zudem mit einem Gefühl des Stolzes einhergeht, der insbesondere bei Pride-Paraden eine Rolle spielt. »It's about being proud of who I am and it's also about to stand for people who cannot march like this.« Es geht folglich nicht nur um das ›Ich‹, sondern auch um das solidarische ›Wir‹, das entsteht, wenn Personen mit Zugang zu Prides nicht nur für sich, sondern auch für Andere auf die Straße gehen.

Obgleich hier nicht nur Bilder und Sprachen aus dem Westen verwendet werden, findet im VR-Video immer wieder eine Abwertung des *in the closet*-Lebens statt, die genauso wenig hinterfragt wird wie die Rolle des Westens bei der Stigmatisierung nicht-westlicher Länder. »The presumptions behind the labeling of silence and secrecy as ›closeted‹ and the tracing of the absence of explicitly gay-identified people in public arenas to ›homophobia‹ are not interrogated« (Manalansan 1995: 429), beschreibt Martin Fajardo Manalansan schon 1995 in seiner Kritik an westlich (liberal) geprägten Homo-Politiken. Prides werden insofern als universelle und erstrebenswerte Veranstaltungen dargestellt, die implizieren, eine universelle und erstrebenswerte Zukunft zu entwerfen, in der LGBTIQ+–Individuen auf der ganzen Welt Pride-Paraden zelebrieren. Hierbei wird die damit einhergehende eurozentrische Perspektive als Norm nicht reflektiert. Prides werden beispielsweise von Menschenrechtsorganisationen als »Zeichen für demokratische Reife und Erfolg« (Huber 2013: 12) gewertet, bei der europäische Normen als zentrale und universale Werte gesetzt werden. Verschiedene lokale Kontexte werden ausgeblendet und spezifisch westliche Ansätze, beispielsweise in der Konzeption von Geschlechtern und Sexualitäten, und Politiken werden sozusagen global ›übergestülpt‹ und als neutraler und universell anwendbarer Standard behandelt. Raum für andere, nicht-europäische Lebens- und Ausdrucksformen von Geschlechtern und Sexualitäten bleibt dabei nicht.

Ein weiteres Video, das im Zuge des Projekts produziert wurde, ist das Webvideo *CELEBRATING VIRTUAL PRIDE IN BOGOTÁ, COLOMBIA #PRIDEFOREVERYONE*, in dem es um den Einsatz von VR geht. Das Video beginnt mit dem gleichen Satz wie das VR-Video zuvor, allerdings unterscheidet es sich nicht nur technisch, sondern auch inhaltlich. Im Video sprechen die Personen spanisch und es kann je nach persönlicher Auswahl auf deutsch oder englisch untertitelt werden. Im Webvideo gibt es eine Hauptperson, nämlich die Mutter Alba Reyes, die über den Suizid ihres schwulen Sohnes spricht. Alba Reyes ist eine Frau of Color, vermutlich zwischen Ende dreißig und Anfang vierzig. Sie schildert zu Beginn das Outing und die Probleme, die ihr Sohn deshalb in seiner Schule hatte. Unter anderem wurde er zur Psychotherapie gezwungen, wovon seine Mutter erst im Nachhinein erfuhr, und schließlich von der Schule ausgeschlossen, was ihn zur Selbsttötung brachte.

Seit diesem Vorfall reist die Mutter durch verschiedene Schulen in Kolumbien, um mit Kindern zu sprechen und für die Akzeptanz von LGBTIQ+-Personen zu werben. Sie vermittelt dies, indem sie den Kindern durch VR-Brillen einen Zugang zu Pride-Paraden ermöglicht: »Jeder Junge und jedes Mädchen in Kolumbien soll eine Pride-Parade sehen« ist in der Untertitelung zu lesen. In einer Montage sehen die Rezipierenden sowohl die Kinder mit den VR-Brillen als auch Ausschnitte aus Pride-Paraden, die die Kinder wiederum selbst in der VR sehen. Die Reaktionen der Kinder fallen emotional und positiv aus. So berichtet eine Schülerin, sie hätte das Vor-Ort-Sein gespürt und könne die Geschehnisse »ganz intensiv sehen.« Die emotionale und affektive Involvierung wird an dieser Stelle stark betont und lässt VR als Chance erscheinen, andere Erfahrungen und Perspektiven erfahrbar zu machen.²⁵ Dieses Argument wird weiter zugespitzt, indem das Projekt als Beitrag zum Frieden beschrieben und zuletzt die Einmischung der kolumbianischen Politik per Texteinblendung erwähnt wird: »After seeing its impact, the Ministry of Technology has decided to support Alba in bringing her workshop – and the virtual pride parade – to students in Colombia.« Das Bogotá-Beispiel deutet die Aneignung partikularer Kämpfe durch neoliberale Unternehmen und Politik verbunden mit einer Art Heilsversprechen durch Technik an, das in Kapitel 3.2 noch vertieft wird. Es besteht eine Ambivalenz zwischen einer aktiv handelnden Einzelperson, die versucht durch Sicht- und Fühlbarkeit eine andere Schulpolitik zu bewirken, sowie den Einmischungen neoliberaler Akteur*innen, die zu einer Verkomplizierung der Zielsetzung des Projekts führt. So existiert zwar nach wie vor der Anspruch, Schüler*innen über LGBTIQ+-Themen aufzuklären, es geht aber auch um die Vermarktung eines Firmenimages sowie politische Strategien der Individualisierung zur Lösung struktureller Probleme, was ebenfalls in Kapitel 3.2 detaillierter vertieft wird. Das Projekt fügt sich letztendlich gut in Googles Firmenpolitik und Selbstbeschreibungsstrategien ein, von denen auch auf der #prideforeveryone-Homepage zu lesen ist: »Whether it's taking a stance against discrimination in sport at the Sochi Olympic games, or in being the first company to provide full coverage of transgender employees' healthcare, we have always demonstrated our strong allegiance with the LGBTQ community« (Google #prideforeveryone: o. S.). Google bezeichnet sich selbst als besonders LGBTIQ+-freundliches Unternehmen, was sich auch in anderen öffentlichkeitswirksamen Aktionen zeigt.²⁶ Ein anderes

25 Gleichzeitig haben die meisten dieser Kinder zum ersten Mal VR benutzt und bestätigen aus dieser ›first-time-experience‹ heraus, wie eindrücklich das Erlebnis war. Es stellt sich so die Frage, ob der ›Spektakel-Charakter‹ oder die Inhalte des Projekts wirken.

26 Beispielsweise entwickelte Google 2019 ein ›living monument‹ zum 50. Jahrestag der Stonewall Riots namens *Stonewall Forever*: »The monument is a digital archive of material accessible through desktops, mobile devices and an augmented reality app« (Fitzgerald 2019: o. S.).

Projekt beinhaltete die Unterstützung von Coming-out-Geschichten auf Youtube, das von Volker Woltersdorff bereits kritisch analysiert wurde. Er stellte unter anderem fest, dass »[d]iese technischen und politischen Möglichkeiten [...] wiederum als Werbung für das Medium [Youtube; Anm. F.W.] selbst eingesetzt [werden]« (Woltersdorff 2013: 103). Bei den #prideforeveryone-Beispielen wiederum ist das Medium ein Gefüge, das aus den VR-Brillen, Youtube, das wiederum zu Google gehört, als Player für die VR-Videos sowie der Bereitstellung von 360°-Kameras bei den Prides durch Google besteht. Es zeigt sich eine starke Verflechtung unterschiedlicher Technologien, die zu Aufklärungszwecken im Rahmen einer LGBTIQ+-freundlichen Politik, aber insbesondere auch als Vermarktungsstrategien zur Aufwertung des Firmenimages²⁷ genutzt werden. Dementsprechend weisen die Projekte zwar inhaltlich queere Bezüge auf, jedoch führen sie zugleich Probleme um Pride-Homonormativitäten und kapitalistische Aneignung im virtuellen Raum weiter.

3.1.4 Virtuelle Räume und deren politisches Potential

Die Analysen haben gezeigt, dass virtuelle Räume ein Potential beherbergen, queere Gegenöffentlichkeiten zu konstruieren und physische Öffentlichkeiten zu erweitern. Sie beinhalten Möglichkeiten, diese zudem zu überschreiten, indem beispielsweise Geschehnisse zugänglich gemacht werden, die nicht an die Notwendigkeit eines physischen Ortes gekoppelt sind. Auch zeitlich unterscheiden sich virtuelle Zugänge zu Prides von physischen, da sie zwar ein medial-temporär begrenztes Ereignis sind, jedoch der Zugang nicht nur einmal im Jahr saisonal besteht. Gleichzeitig finden sich viele Parallelen zu den bereits hervorgehobenen Kritikpunkten zur Pride, indem auch virtuelle Räume nicht immun gegenüber neoliberalen Politiken sind und ebenfalls hegemoniale Strukturen in ihnen etabliert werden können. Die Losung ›es ist kompliziert‹ trifft dementsprechend nicht nur auf die queeren Perspektiven auf Pride-Paraden zu, sondern auch auf die analysierten Beispiele, die die vorangestellten Punkte in den virtuellen Raum weitertragen. Die Beispiele der SZ und von Google, die auf den ersten Blick ›gut gemeint‹ sind, bringen Strategien des *Otherring* sowie Abwertung nicht-westlicher Länder mit sich, die wiederum als Argumente für homonationale und neoliberale Politiken verwendet werden können – Google dabei mehr als das SZ-Projekt. Virtuelle Räume können zwar als queerer Möglichkeitsraum begriffen werden, da sie beispielsweise die Fluidität und Nicht-Singularität von Identitäten, entkoppelt vom eigenen physischen Körper, sichtbar

27 Google und die dortigen Arbeitsbedingungen gerieten in den letzten Jahren immer wieder – mal mehr, mal weniger öffentlichkeitswirksam – in die Kritik, zuletzt durch den Fall von Timnit Gebru, die ›ethic researcher‹ für KI für Google war und schließlich vom Unternehmen gefeuert wurde (vgl. Hao 2020: o. S.).

machen (vgl. Landström 2007: o. S.). Sie erweisen sich jedoch ebenso als potentiell restriktiv und normativ. Infolgedessen ist es relevant, wer Zugriff auf die Erstellung von virtuellen Räumen hat. Anders formuliert sind auch virtuelle Räume von heteronormativen, patriarchalen Strukturen durchzogen, weshalb die meisten Produzierenden weiße cis-Männer sind, die ihre Positionierung und Perspektiven in die VR mit einschreiben (vgl. Keating 2018: o. S.; Nakamura 2020: 51). Der künstlerisch-wissenschaftlich Forschende und Spieleentwickler Robert Yang fordert in einem Essay zu VR deshalb manifestartig, VR mit *gay content* zu fluten:

To save a newly emerging VR culture from this poisoned gamer culture, I believe that we must act now, to fortify and insulate pockets of VR culture from the inferno. [...] Let's flood VR with gay stories [...] Some of that will be making gay games and gay VR art, but some of this work will also involve talking about VR and developing a theory of gay VR. (Yang 2017: o. S.)

Ein Zugang zu Prides über VR, als eine Form von *gay content*, könnte dementsprechend als queere Intervention zu heteronormativen Strukturen genutzt werden, die die affektiven Möglichkeiten des Gefüges nutzt und beispielsweise unterschiedliche Dimensionen von Raumwahrnehmungen oder Körperlichkeiten deutlich macht. Virtuelle Räume sind insofern auch politisch, als sie eine Form der Öffentlichkeit darstellen, die verschiedene oder neue Strategien aushandeln können. Butler merkt dazu im Kontext der Politik der Straße an, dass »sie [die Politik; Anm. F.W.] [...] diese Grenzen vielmehr ständig [überschreitet] und [...] so erkennen [lässt], dass sie immer schon in den Häusern, Straßen und Vierteln oder gar in jenen virtuellen Räumen ist, die nicht an die Architektur von Häusern und Plätzen gebunden sind« (Butler 2015: 114; Herv. F.W.). Insgesamt kann VR daher eher als eigene Räumlichkeit mit anderen affektiven Potentialitäten beschrieben werden als eine Begleiterscheinung oder Ergänzung des physischen Raums. Sie ist durch das Erleben des physischen Körpers in einer anderen Umgebung begründet, in der auch ein queeres Potential liegen kann.

3.2 Die Problematik der Empathie-Maschine in VR-Projekten über Geflüchtete

VR-Projekte über Geflüchtete²⁸ und andere marginalisierte Gruppen dienen als ein fast schon paradigmatisches Genre, das auf der Idee basiert, rassistische, homof-

28 Bemerkung: Dieses Unterkapitel wurde im Februar 2022 begonnen zu schreiben und ist dementsprechend von den Ereignissen rund um den von Putin veranlassten Angriffskrieg auf die Ukraine geprägt. Es gestaltet sich schwierig, in diesen Zeiten eine kritische Analyse zu Fragen der Empathie und Flucht zu schreiben, jedoch scheint es gerade jetzt umso unabdingbarer,

eindliche und sexistische Denkmuster durch *virtuous* VR (»tugendhafte« VR) überwinden zu können, indem die Rezipierenden in die Perspektive marginalisierter und bedrohter Körper schlüpfen (vgl. Nakamura 2020: 47–64). Diese Projekte entstehen oftmals in Zusammenarbeit mit NGOs und größeren Technologie-Unternehmen. Jens Eder schlägt daher vor, im Deutschen von »humanitärer« oder »karitativer VR« zu sprechen (vgl. Eder 2018: o. S.) – ich entscheide mich im Folgenden für »humanitäre VR«, außer, es geht gezielt um Lisa Nakamuras Aufsatz und ihren konkreten Ausführungen zum von ihr geprägten Begriff *virtuous* VR. Im Zusammenhang mit beiden Begriffen trug Facebook 2014 zu einer weiterreichenden Bedeutungswendung bei, die VR zugeschrieben wird – nämlich als Technologie der Empathie. So verkündete Mark Zuckerberg nach dem Kauf von Oculus VR: »One of the most powerful features of VR is empathy« (Tarnoff 2017: o. S.). Anzumerken dabei ist, dass bereits Jaron Lanier den Faktor der Empathie im Zusammenhang mit VR benannte, indem er die These aufstellte, dass eine Realität entsteht, wenn sich Kommunikation und Empathie etablieren können (vgl. Lanier 1999: 17). Die großen Technologie-Unternehmen schließen in gewisser Weise an Laniers Aussage an, vordergründigen diese Aspekte jedoch nochmals mehr. Wie in Kapitel 1.2.5 und im Zuge von Googles Firmenpolitik im Kapitel zuvor bereits erwähnt, wird VR seit Mitte der 2010er Jahre vermehrt als Technologie der affektiven Verbindung behandelt, die Mitgefühl vermittelt und dadurch zu ethischen Entscheidungsfindungen beitragen kann. VR erhält somit eine kulturelle Zuschreibung, die soziale Probleme adressiert und Brücken zwischen »Wir« und »den Anderen« bilden soll. Daran anknüpfend spricht auch der bereits erwähnte Chris Milk in einem Ted-Talk davon, dass VR die »ultimative Empathie-Maschine« sei und es dadurch möglich wäre, in die Schuhe von »Anderen« zu schlüpfen (Milk 2015).²⁹ VR nach 2014 wird nun als »gute« Technologie vermarktet, die Mitgefühl, Verbundenheit und Intimität vermittelt (vgl. Nakamura 2020: 48).

Virtuous VR versucht anschließend daran, die Erfahrungen von benachteiligten und leidenden Menschen durch immersive, stereoskopische Videos zu vermitteln (vgl. ebd.). Dieses Versprechen wird insbesondere von großen Technologie-Unternehmen wie Facebook/Meta verbreitet, um VR als Heilung des derzeit schlechten Rufs³⁰ der Tech-Industrie zu nutzen, der durch die zunehmende Thematisierung

nicht bei einer reinen Filmanalyse zu verbleiben, sondern die hier beschriebenen VR-Dokumentationen in einen größeren gesellschaftspolitischen Kontext einzuordnen.

29 Andere Personen aus der Technologie-Branche schließen daran an, aber auch Wissenschaftler*innen beschreiben VR als Technologie der Empathie. Allen voran Jeremy Bailenson, ein Psychologe der Stanford University, der VR als Technologie sieht, »that can help do away with racism, sexism, and otherwise educate from the assumption that VR allows one to feel how it means to live and exist as another« (Bollmer/Guinness 2020: 33).

30 Und darüber hinaus der in Kapitel eins erwähnte Versuch, der Technik zum Durchbruch zu verhelfen, sprich, Geld damit zu verdienen.

von Rassismus und Sexismus innerhalb der Branche sowie die Verletzung der Privatsphäre von Nutzer*innen entstand:

Virtuous VR is a cultural alibi for a digital media culture that has taken a wrong turn, towards distraction, detachment, and misinformation. Hence its industrial strategy to represent it as inherently more ethical, empathetic, and virtuous than any other media has ever been. (ebd.: 49)

So erstaunt es kaum, dass Facebook behauptete, durch VR wieder zur eigentlichen ›Mission‹ der Plattform zurückzukehren, nämlich Menschen innerhalb eines privaten, familiären Netzwerks zu verbinden.³¹ VR wird im Zuge dessen als transformative und revolutionäre Technologie beschrieben, die den Nutzer*innen ganz neue Erfahrungen ermöglichen würde und für eine direkte und idealisierte Form der sozialen Interaktion steht:

Acquiring Oculus allowed Facebook to create a strategy later copied by Google and other companies investing in VR headset production to assert that these headsets were far more than just another product launch. Instead, VR development was a major investment in creating new technologies of feeling. By bringing VR 2.0 to market as a compassionate, connecting, and above all empathetic kind of machine, Facebook claimed to reinvigorate its earlier image as a network for people of all races, genders, and identities. (ebd.: 48)

Insofern ähneln die Argumente in Hinblick auf Gleichheit, einen freien Raum zum Experimentieren sowie der Nicht-Kopplung an den eigenen Körper und die eigene Identität den Versprechungen der Anfänge des Internets aus dem Unterkapitel zuvor. Es wird immer wieder betont, dass eine vermittelte Körpererfahrung gut für die Nutzer*innen sei, da dadurch von sich selbst abweichende Erfahrungen erlebt werden können, indem VR eine erweiterte Seherfahrung und stärkere Körperlichkeit bietet als andere digitale Technologien.³² In diesem Zusammenhang lassen sich

31 Spannend daran ist, dass genau dieser Diskurs auch aktuell wieder Fahrt aufnimmt, nachdem Zuckerberg seine Vision zu Metaverse teilte und auch hier VR erneut eine zentrale Rolle spielen soll. In einigen der Interviews wird wieder von der Präsenzerzeugung, der Verbindung von Menschen und sowie der erhöhten Empathie Fähigkeit durch VR gesprochen, jedoch mit der Neuerung, mehr von einem Ökosystem verschiedener Technologien auszugehen, die alle miteinander verbunden sind – das heißt VR, AR, Chaträume/Messenger, Games, Filme.

32 VR als ›gute‹ Technologie ist somit Teil einer Verteidigungsstrategie gegen die immer lauter werdenden Anschuldigungen und Beschwerden gegen und innerhalb des Silicon Valleys: »VR has become styled as a technology for empathy for those whose lives have been made untenable or unlivable by the very style of capitalism that digital technologies have helped to produce« (Nakamura 2020: 50f.). Auch Bollmer und Guinness schreiben darüber, dass VR mit

auch die humanitären VR-Projekte situieren: Dadurch, dass VR zugesprochen wird, Emotionen auszulösen und dadurch Denkweisen verändern zu können, wird es als Lösung gegen diskriminierende Denk- und Verhaltensweisen vermarktet. »Marketing by Facebook, Google, and smaller VR startups, such as Pathos and Within, make the problematic claim that their VR 2.0 products are devices for creating cross-racial empathy: non-white, non-male experiences for a white male industry that needs to feel differently« (Nakamura 2020: 51). Besonders der letzte Satz des Zitats verdeutlicht eines der Probleme der meisten *virtuous VR*-Projekte: Obgleich behauptet wird, alle seien in VR gleich und sie sei zugänglich für jede*n, ist die Mehrheit der Produzierenden in diesem Bereich weiß und cis-männlich – ähnlich verhält es sich mit dem Großteil der VR Nutzenden (vgl. ebd.). Dementsprechend werden ›andere‹ Erfahrungen häufig von weißen, cis-männlichen Personen erstellt, statt dass sie tatsächlich von diesen ›Anderen‹ produziert würden.

Des Weiteren findet durch Vermarktungsstrategien, die behaupten, Erfahrungen von ›Anderen‹ – sprich marginalisierten, bedrohten Gruppierungen – erlebbar zu machen, ein *Othering* statt, indem diese Anderen nicht die Zielgruppe sind, sondern stattdessen weiß, cis(-männlich) als Norm der Zielgruppe gesetzt wird, die jedoch nirgends als solche benannt wird. Das ›Wir‹, also die Zielgruppe, sind weiße, westliche, cisgeschlechtliche Subjekte, die die Erfahrung von ›den Anderen‹ erleben sollen. Die Notwendigkeit des Erlebens von ›Anderen‹ trägt außerdem den Grundgedanken in sich, den bloßen Erzählungen und der Schilderung des Leidens von marginalisierten Personen keinen Glauben zu schenken, sondern dass Leid stattdessen von weißen, privilegierten Rezipierenden selbst erlebt und gefühlt werden muss. Dies beschreibt Miranda Fricker als »testimonial injustice« (Fricker 2007: 5). Mit dem Begriff ist gemeint, den marginalisierten Sprechenden aufgrund von zugeschriebenen Vorurteilen hinsichtlich *race*, Klasse oder Geschlecht weniger Glaubwürdigkeit zu schenken. Ihre marginalisierten Identitätsmarker führen dazu, dass sie nicht als legitime Wissende behandelt werden. Ihre Aussagen haben weniger Gewicht als die der Privilegierten (vgl. ebd.: 16f.). Genau dies geschieht auch, wenn weiße Rezipierende, im hiesigen Fall durch eine digitale Repräsentation, das Leiden von Geflüchteten durchleben sollen, um dadurch zu legitimieren, dass die Schilderungen derer tatsächlich wahr sind. Saidiya Hartman schreibt dazu in *Scenes of Subjection* – in historischer Herangehensweise und ohne auf digitale Repräsentationen einzugehen –, dass der weiße Körper an die Stelle des Schwarzen Körpers

einem Ideal von sozial verantwortlichen Formen von Sinneseindrücken verbunden wird und in diesem Kontext auch Empathie als etwas neurologisches und sinnliches betrachtet wird. Sie schlussfolgern daraus: »It relies on a politics of vision that suggest that seeing through the first-person mechanisms afforded by VR permits one to understand and act in accordance with an empathetic, cognitive knowledge that emerges from supposedly knowing what it is like to be another through the simulation of experience« (Bollmer/Guinness 2020: 32).

gesetzt werden muss, um der allgemeinen Gleichgültigkeit gegenüber Schwarzen Leidens entgegenzuwirken. Wenn dieses Leiden jedoch nur durch »masochistische Fantasie« spürbar werden kann, wird deutlich, dass Empathie zweischneidig ist, indem sich das Leiden von *weißen* Körpern zu eigen gemacht wird und das eigentliche Leiden Schwarzer Körper ausgelöscht/unsichtbar wird (vgl. Hartmann 1997: 19). Auch Lauren Berlant argumentiert in eine ähnliche Richtung, wenn sie davon schreibt, dass die Verwendung des Schmerzes von marginalisierten Gruppen eine Form der *sentimental politics* ist, die sich von privilegierten Gruppen angeeignet wird, um den Schmerz der anderen als einen eigenen Schmerz zu spüren (vgl. Berlant 2001: 53). Letztlich steht dann der Schmerz der *weißen* Subjekte im Vordergrund. Im konkreten Kontext von VR stellt Nakamura fest: »Virtuous VR fills a very specific niche: as the medium that not only needs to be felt to be believed, but cannot be doubted once it is felt« (2020: 53). Durch Nakamuras Zitat deutet sich zudem an, dass dem körperlichen Fühlen eine hegemoniale Rolle zugeschrieben wird, insofern, dass Dinge, die gefühlt werden, wahr sein müssen, während es sich scheinbar anders verhält, wenn Andere »nur« davon berichten, was sie fühlen. Insgesamt zeigt sich, dass der Empathie-Begriff im Zusammenhang mit VR extrem aufgeladen ist und problematisiert werden muss.

3.2.1 Empathie & (Raum-)Relationen

Wie in Kapitel zwei erwähnt, ist derzeit der Fokus auf ein körperlich gefühltes »(Da-)Sein« für VR-Filme nahezu symptomatisch (vgl. Willis 2016: 147).³³ Dieses Gefühl des Da-Seins wird in erster Linie durch die Wölbung des Raumes um die Zuschauenden und die Möglichkeit der individuellen Steuerung des Blickwinkels innerhalb der 360°-Umgebung forciert. Die Frage des Raumes spielt bei VR somit insofern eine große Rolle, da die VR-Erfahrung auf das Zusammenspiel aus Körper und Raum zurückzuführen ist. Neben der Übertragung körperlicher Bewegungen – damit ist mindestens die Kopfbewegung gemeint – innerhalb des physischen Raumes in den virtuellen Raum hinein, ist zudem das stereoskopische Bild bedeutend. Durch dieses wird ein anderes Raumgefühl erzeugt als bei 2D- oder 3D-Filmen auf einer Leinwand oder 360°-Filmen auf einer Leinwand oder Kuppel. Grundlegend ist zu sagen, dass der Raum in VR, gleich dem physischen Raum, nicht frei von Anordnungen und Strukturen ist und etwas Produziertes darstellt (vgl. Kap. 3.1). Für den physischen Raum kann prinzipiell festgehalten werden, dass er ein Produkt aus verschiedenen Verwebungen und Relationen ist, wie Doreen Massey schreibt:

33 Eine frühere und kürzere Version des Unterkapitels 3.2.1 und die Analyse zu *CLOUDS OVER SIDRA* ist erschienen unter Wagner, Francis (2022): »Relationale Räume und die Problematisierung von Empathie in VR-Filmen zu Flucht«, in: *Frauen und Film* 70. Aviva, S. 70–88.

It [space; Anm. FW.] is the product of the intricacies and the complexities, the interlockings and the non-interlockings, of relations from the unimaginably cosmic to the intimately tiny. And precisely because it is the product of relations, relations which are active practices, material and embedded, practices which have to be carried out, space is always in a process of becoming. It is always being made. (Massey 1994: 265)

Auf eine ähnliche Weise – so meine These – verhält sich auch die Herstellung von Raum innerhalb von VR-Projekten: Erst durch die Relationen zwischen Technik, Körper, Zeit, physischem Raum und Bewegung(sübertragung) entsteht ein virtueller Raum, in dem wiederum durch die aktive Rezeption neue, aber eben auch vorgeschriebene Anordnungen entstehen. Raum ist in VR also insbesondere relational zu verstehen. Die spezifischen Feinheiten können sich dabei unterscheiden, wie sich im Folgenden exemplarisch zeigt.

Der für VR notwendige physische Raum lässt grundlegend auf zwei Differenzkategorien innerhalb von VR-Projekten schließen: VR-Projekte, die in jedem physischen Raum stattfinden können, da der Fokus einzig auf dem virtuellen Raum liegt, oder VR-Projekte, die auf einen extra angelegten, spezifischen Raum angewiesen sind, beispielsweise in installativen Kontexten. *THE KEY*, oder auch der in der Einleitung erwähnte VR-Film *CARNE Y ARENA*, thematisieren Fluchterfahrungen und arbeiten beispielsweise mit einem erweiterten Raum, insofern, dass sie neben dem entstehenden virtuellen Raum auch auf einen speziell gestalteten physischen Raum angewiesen sind, der mit dem virtuellen korrespondiert. Beide VR-Projekte wurden als Installationen konzipiert,³⁴ die mit der Verschränkung des virtuellen Raumes in physische Räume hinein arbeiten und so eine andere Multisensorik ermöglichen als VR-Filme, die auch von Zuhause rezipiert werden können. In beiden Projekten gehören zu der VR-Erfahrung eigens konzipierte Räume, die betreten werden müssen und die die Erfahrung in der VR-Welt mit dem physischen Raum verknüpfen, wie es für *CARNE Y ARENA* bereits in der Einleitung beschrieben wurde. Bei *THE KEY* steht eine Person vor den Rezipierenden im physischen Raum,³⁵ die insbesondere zu Beginn geheimnisvoll wirkt und den VR-Erfahrenden einen – zu diesem Zeitpunkt rätselhaften – Schlüssel zeigt und sich auch während der VR-Erfahrung durchgängig mit den Rezipierenden im Raum befindet. *THE KEY* dient als erste Kontrastfolie zu den nun folgenden zuerst analysierten VR-Filmen *CLOUDS OVER SIDRA* (2015) und *THE DISPLACED* (2015). *THE KEY* unterscheidet sich durch die Verschränkung und auch das Angewiesen-Sein auf einen speziellen physischen Raum, die Erweiterung

34 Wobei es *THE KEY* mittlerweile auch als reine Zuhause VR-Erfahrung gibt. Dies wird in der konkreten Analyse des Projekts später detailliert beschrieben.

35 Hier finden sich Parallelen zum immersiven Theater.

der körperlichen Erfahrung durch Elemente innerhalb dieses Raumes sowie Kontrolle und Nicht-Kontrolle ebendieser Elemente und die körperliche Einbindung, die auf mehr als der Möglichkeit, den Blick um 360° schweifen lassen zu können, basiert. Allerdings spielen auch bei CLOUDS OVER SIDRA und THE DISPLACED unterschiedliche Räume eine Rolle: Zum einen die inszenierten, vorgefilmten Räume und ihre Restriktionen, zum anderen der entstehende, produzierte Raum durch das VR-Gefüge.

3.2.2 Visuell repräsentierte Räume und die Un/Möglichkeit der Empathie in CLOUDS OVER SIDRA

CLOUDS OVER SIDRA ist genau innerhalb des Diskurses um die Frage nach Empathie(-produktion) zu situieren. Es handelt sich um einen ca. 8-minütigen VR-Film, der das Leben von geflüchteten Personen im Geflüchtetenlager Za'atari in Jordanien zeigt. Die Zuschauer*innen werden von Sidra, einem zwölfjährigen syrischen Mädchen, durch verschiedene Orte und Räume innerhalb des Lagers geführt, das mit ca. 84.000 Geflüchteten auch als Zeltstadt bezeichnet werden kann, und erfahren von dem dortigen Lebensalltag. Der VR-Film kann von Zuhause rezipiert werden und arbeitet mit einem 360°-Raum/Blick innerhalb des vorgefilmten Materials. Der im Zusammenhang mit der Empathie-Maschine bereits erwähnte Chris Milk, der CLOUDS OVER SIDRA mit seiner Firma VRSE mitproduziert hat, argumentierte 2015 in einem TED-Talk, dass VR-Filme es ermöglichen, Empathie für Menschen zu entwickeln, die anders als ›wir‹ sind oder in Welten leben, die gänzlich anders als ›unsere‹ sind. Ihm gehe es darum, die Zuschauenden innerhalb dieser Welten zu platzieren. In Bezug auf CLOUDS OVER SIDRA sagt er:

You're not watching it through a window, you're sitting there with her [Sidra; Anm. FW], and when you're looking down you're sitting on the same ground that she's sitting on and because of that you feel her humanity in a deeper way, you empathize with her in a deeper way and I think that we can change minds with this machine. (Milk 2015: o. S.)

Milk verspricht den Rezipierenden, durch CLOUDS OVER SIDRA mehr zu fühlen, mehr Empathie aufzubringen und dadurch Denkweisen zu verändern. Empathie erhält auf diese Weise eine ethische Dimension. Dazu erscheint es passend, dass der VR-Film von der UN mitfinanziert und innerhalb der United Nations Virtual Reality Series veröffentlicht wurde.³⁶ Milks selbsterklärtes Ziel ist es, einflussreiche

36 Auf dem Internetauftritt der United Nations Virtual Reality Series heißt es mitunter: »In addition to showcasing the VR experience at high-level UN meetings, the SDG Action Campaign is working with partners to create advocacy platforms, awareness and fundraising campaigns« (vgl. United Nations Virtual Reality o.J.: o. S.).

Menschen, also Menschen, die sich nicht in Geflüchtetenlagern befinden, dazu zu bewegen, mehr Empathie für Geflüchtete zu entwickeln und dadurch ihre Politik zu verändern sowie Geld zu spenden. Infolgedessen wurde der Film auch zum ersten Mal beim Weltwirtschaftsforum in Davos gezeigt. Die öffentlichen Screenings des VR-Films finden insgesamt oft in Räumen statt, zu denen hauptsächlich *weiße*, einflussreiche und überwiegend männlich gelesene Menschen Zutritt haben. Recherchiert man online zu öffentlichen Screenings von *CLOUDS OVER SIDRA*, finden sich schnell Fotoaufnahmen, beispielsweise von dem jährlichen Treffen der »New Champions« des Weltwirtschaftsforum in Dalian, China 2015, oder bei der bei der International Humanitarian Pledging Conference for Syria in Kuwait 2016. Auf den Fotos sind überwiegend *weiße*, ältere Männer und teilweise Frauen zu sehen, die die VR-Brillen tragen, während jüngere nicht-*weiße* Personen als Assistenz daneben stehen. Während allein diese Herangehensweise durchaus problematisch ist, möchte ich mich auf die These fokussieren, dass das Vorhaben der Empathie nicht gelingt, da im VR-Film die privilegierte Position nicht aufgegeben und hinterfragt wird, das Medium und dessen Möglichkeiten nicht aktiv mitgedacht wird und daher eher von einer Bemitleidung statt Empathie gesprochen werden müsste.

CLOUDS OVER SIDRA kommt dabei eine besondere Relevanz zu, da der VR-Film sozusagen einen Stein ins Rollen brachte und eine der ersten VR-Dokumentationen über Geflüchtete, die in Zusammenarbeit mit NGOs entstanden sind, darstellt und auch im heutigen Diskurs immer wieder erwähnt wird:

Chris Milk's *CLOUDS OVER SIDRA* holds pride of place as VR-as [sic!] empathy-machine's ur-text, the foundational ›experience‹ that gave rise to the ›co-presence for good‹ movement. Along with Pathos VR's *MY BEAUTIFUL HOME* (2018) and Lightsail VR's series *RACIAL IDENTITY* for Google Immerse (23 February 2017), these ›documentaries‹ were created to tell you what VR is for. Their content and their developers' claims assert that they are not narrative, but rather presence, not visual representation, but rather experience. (Nakamura 2020: 56)

Wie Nakamura hier feststellt, erfolgt auf Basis dessen, dass VR als mehr als eine reine audiovisuelle Erfahrung beschrieben wird, auch die Argumentation, VR ermögliche eine stärkere Empathie, da wir als Rezipierende näher und direkter am Geschehen teilnehmen würden. Durch meine folgende Analyse soll hingegen demonstriert werden, dass eine körperliche Einfühlung nicht automatisch durch die Gegebenheit eines stereoskopischen Raumes erzeugt wird und der alleinige Fokus auf das Gefühl des Da-Seins in einem 360°-Raum nicht reicht, sondern durch narrative, filmische und technische Mittel getragen werden muss, um bestimmte Wirkungen zu entfalten. Dies werde ich im Folgenden sowohl anhand des repräsentierten Raumes als auch des erzeugten (VR)-Raumeindrucks zeigen.

Innerhalb der acht Minuten von *CLOUDS OVER SIDRA* werden insgesamt 14 verschiedene Räume/Orte gezeigt, die gleichzeitig für 14 verschiedene kurze Szenen stehen und jeweils durch Schnitte in Form von Schwarzblenden voneinander getrennt sind. Schnitte sind, wie im zweiten Kapitel bereits erwähnt, in VR-Filmen prinzipiell schwieriger einzusetzen, da ein zu schneller Schnitt zu Des/Orientierungen und/oder Übelkeit bei den Rezipierenden führen kann. Dementsprechend gibt es viele Projekte, die entweder gar keinen Schnitt verwenden, oder, wie *CLOUDS OVER SIDRA*, langsame, deutliche Schnitte durch Schwarzblenden nutzen, um den Rezipierenden deutlich zu machen, dass nun ein Orts- und/oder Perspektivenwechsel folgt. Bei *CLOUDS OVER SIDRA* stehen die Schnitte jeweils – wie bereits erwähnt – für einen Raum-/Ortswechsel. Die repräsentierten Orte variieren zwischen Landschaftsbildern außerhalb des Geflüchtetenlagers, Innenräumen und Außenräumen innerhalb des Geflüchtetenlagers. Es handelt sich ferner um einen VR-Film mit einer rotierenden Navigation. Im Film wird oft versucht, die Blickrichtung möglichst unauffällig zu regulieren, das heißt zu lenken, etwa durch den Einsatz auditiver Reize aus einer bestimmten Richtung. Theoretisch ist so zwar ein verhältnismäßig autonomer Blick durch das Drehen des Kopfes oder des ganzen Körpers um die eigene Achse möglich, in der Praxis existiert jedoch eine subtil normierte Blicklenkung.³⁷

Der Film beginnt auf der Audioebene mit der Schilderung der Flucht einer Familie aus Syrien. Das Voice-over wird von Sidra gesprochen, die auf Englisch erzählt, wie die Familie tagelang durch die Wüste laufen musste, um schließlich in Za'atari in Jordanien, anzukommen. Währenddessen ist eine unberührte Wüstenlandschaft (vgl. Abb. 6) zu sehen, die im Kontrast zur Erzählung eine gewisse Ruhe und seltsame Schönheit ausstrahlt.

Nach dieser Schilderung wechselt der Ort in das Geflüchtetenlager Za'atari und ich sehe zum ersten Mal Sidra, aus deren Perspektive – zumindest auditiv – die dortige Situation geschildert wird. Sidra ist ein Mädchen of Color, vermutlich um die zehn Jahre alt. Sie sitzt meiner Blickposition gegenüber, die Kamera befindet sich jedoch in einer etwas höheren Position als Sidra. Sie spricht arabisch, während gleichzeitig parallel die englische Tonspur – jedoch deutlich lauter als die Muttersprache – zu hören ist. Dies ist zudem die einzige Szene, in der Sidras Muttersprache hörbar ist. Im restlichen Verlauf des VR-Films wird nur die englische Sprache genutzt. Sidras Konstruktion als eine ›Andere‹ erfolgt in dieser Szene auf der sprachlichen Ebene und wird zudem verstärkt durch den Blick auf sie herab.

37 Dies funktioniert auf ähnliche Weise wie bei den im Kapitel zwei analysierten VR-Filmen I, PHILIP und GLAUBE.

Abbildung 6: Filmstill der unberührten Wüstenlandschaft als VR-Filmeinstieg in *CLOUDS OVER SIDRA*



Quelle: Still aus *CLOUDS OVER SIDRA*. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=mUosdCQsMkM&t=5s> [letzter Zugriff: 13.01.2025].

Danach wechselt der Ort ins Draußen und ich beobachte Kinder, die in Zweier-Reihen zur Schule laufen. Nach einer erneuten Schwarzblende sehe ich ein Klassenzimmer, während Sidra im Voice-over vom Alltag im Unterricht erzählt. Anschließend wird eine Bäckerei von innen gezeigt, in der drei Männer arbeiten und die auf Sidras Schulweg liegt. Dann sind erneut Kinder an einem nicht spezifizierten Platz im Lager zu sehen und Sidra erzählt, dass in Za'atari mehr Kinder als Erwachsene leben.

Darauf folgend wird mir ein Raum gezeigt, der ausschließlich für jüngere männlich gelesene Personen zu existieren scheint, nämlich der Computerraum. Durch Sidras Voice-over wird dies bestärkt: »Computers give the boys something to do. [...] They don't let girls play on the computers. I don't understand computer games.« Im Anschluss ist eine Halle mit Fitnessgeräten und Langhanteln zu sehen, in der sich ebenfalls nur männlich gelesene Personen befinden, die jedoch etwas älter zu sein scheinen als die Jugendlichen im Computerraum. Hierzu gibt es einen leicht ironisch angehauchten Kommentar von Sidra aus dem Voice-over: »Many of the men say they exercise because they want to be strong for their journey home but I think they just like how they look in the mirror.« Nach dem Fitnessstudio wechselt die Szenerie in eine andere Halle, in der wieder jüngere Männer, teils Kinder, zu sehen sind. Im Folgenden kämpfen die Personen gegeneinander und Sidra erklärt: »Younger boys are not allowed in the gym so they wrestle, or they try to wrestle.« Sie stellt außerdem fest: »Even after everything boys still like to fight.« Dieses »after everything« bleibt im kompletten VR-Film unthematisiert – meine weiße Zuschauendenposition bleibt dementsprechend innerhalb der Komfort-Zone, indem die größeren Problematiken hinter den Fluchtursachen, die traumatisierende Erfahrung im Krieg als auch auf der Flucht, ausgelassen werden.

Darauf folgt wieder ein Außen, nämlich ein Fußballplatz, auf dem nur Mädchen und Frauen spielen. Es wird erwähnt, dass dies in Syrien nicht ging, es im Geflüchtetenlager nun aber möglich sei: »Here, girls can play football, too.« Dies ist

der einzige Ort, an dem nur Frauen zu sehen sind, wobei ich gleichzeitig über die Tonspur darüber informiert werde, dass es kein exklusiv weiblicher Ort sei, so wie es zum Beispiel der Computerraum für die jüngeren Männer war. Diese gegender-ten Räume und Ausschlüsse bleiben im Film unbesprochen, so auch die Frage, wie die Lebensrealität Sidras als junge weibliche Person im Geflüchtetenlager aussieht. Um ›in Sidras Schuhe zu schlüpfen‹ wäre die Frage nach den Räumen, die auch für weiblich gelesene (jüngere) Personen zugänglich sind, äußerst relevant, statt nur die Räume zu zeigen, die für Sidra (und andere Mädchen) nicht zugänglich sind und dabei zudem ein gewisses Unverständnis gegenüber den Aktivitäten männliche gelesener Personen mitklingt. Der Fußballplatz bleibt so der einzige sichtbare Freizeitort, den auch weibliche Personen betreten dürfen. Als einer der letzten Räume innerhalb des Geflüchtetenlagers wird schließlich das Innere des Zelts von Sidras Familie gezeigt. In dieser Szene isst die Familie gemeinsam, die Kamera und damit meine Sichtposition ist weit entfernt platziert. Danach befinde ich mich wieder unter freiem Himmel und einige Kinder rennen auf die Kamera zu. Abschließend kehrt der VR-Film wieder zum Zelt vom Anfang des Films zurück, in dem Sidra mir gegenüber sitzt. Nach einer Schwarzblende ist erneut eine Landschaftsaufnahme der Wüste zu sehen mit dem Geflüchtetenlager am Horizont. Mit Blick auf die vorbeiziehenden Wolken spricht Sidra: »Some day the clouds and me are going to turn around and go back home.« Insbesondere diese erneute Landschaftsaufnahme gekoppelt mit der Parallelisierung mit den vorüberziehenden Wolken wirkt kitschig, außerdem, ähnlich wie für den Filmeinstieg und der dort zu sehenden Wüstenlandschaft beschrieben, im seltsamen Kontrast zur eigentlichen prekären Lebensrealität der Geflüchteten. Am Ende ist das Bild schwarz und eine Texteinblendung zu lesen, dass es sich um die größte Flüchtlingskrise [sic!] seit dem zweiten Weltkrieg handelt, 80.000 Syrer*innen (Stand: Sept. 2015) nach Za'atari fliehen mussten und niemand weiß, wann sie zurück können.

Die kurze Schilderung der einzelnen Szenen des VR-Films zeigt, dass es einige Faktoren an *CLOUDS OVER SIDRA* zu kritisieren gibt, die stellenweise bereits angeschnitten wurden. Insgesamt haben diese Probleme allesamt mit *gender*, *race* und *age* zu tun. Es ist auffällig, dass die Sichtposition stets etwas entfernt von den geflüchteten Menschen ist. Das heißt, über diese Perspektive wird suggeriert, dass die Rezipierenden nicht zu der Gruppe der im VR-Film gezeigten Personen gehören, die Geflüchteten sind auch räumlich/perspektivisch ›anders(wo)‹. Auch wird durch den Filmein- und -ausstieg deutlich markiert, dass die Rezipierenden sich nur temporär in das Geflüchtetenlager begeben, als sei es trotz der ungewissen Rückkehr nur ein kleinerer Referenzpunkt in der Welt der Geflüchteten. In der Weitaufnahme erscheint demnach das Lager nur als ein kleiner Fleck in einer ansonsten schönen und unberührten Landschaft. Kombiniert mit der zuvor erwähnten distanzierten Perspektive innerhalb des Geflüchtetenlagers schreibt sich eher ein Blick *auf* vulnerable Körper ein, statt ein Blick *aus* Sidras Perspektive. Ein weiterer Aspekt ist, dass sich

die Kameraposition stets etwas oberhalb der zu sehenden Personen befindet. Die Rezipierenden blicken dementsprechend nicht auf Augenhöhe zu den Geflüchteten, sondern größtenteils durch eine leichte Aufsicht auf diese herab. Besonders deutlich wird dies in den Szenen, in denen Kinder oder Sidra selbst zu sehen sind. Wenn Chris Milk also verspricht, die Rezipierenden säßen dort mit ihr, auf dem gleichen Boden, auf dem auch sie sich befindet, dann ist dies höchstens der Fall, wenn sie mit der VR-Brille nach unten sehen und den Boden erblicken. Vielmehr nehmen die Rezipierenden eine Rolle als *weiße*, erwachsene³⁸ Beobachter*innen ein, die zudem die Kontrolle über den Blick innerhalb des Geflüchtetenlagers haben. All diese Positionierungen, die der Perspektive inhärent sind, bleiben jedoch unthematisiert. Lisa Nakamura kritisiert diese Position sehr klar, indem sie sagt, »the viewer is put in the position of the white witness whose perspective proxies the experience of another's suffering as a resource for disavowal masked as intense emotional engagement« (2020: 57). Statt die tatsächlichen Problematiken und strukturellen Ursachen von Flucht sowie die Zusammenhänge zu rassistischen Praktiken zu thematisieren oder die Rolle *weißer* Subjekte zu reflektieren und den Geflüchteten auf Augenhöhe zu begegnen, verwenden humanitäre VR-Projekte wie *CLOUDS OVER SIDRA* die Thematisierung des Leids der Anderen, um es als intensive emotionale Involvierung und gegebenenfalls auch emotionale Arbeit westlicher Subjekte auszugeben. Dies knüpft auch an das zuvor eingebundene Zitat von Saidiya Hartmann zum Schwarzen Leiden und die Aneignung durch *weiße* Körper an. Gleichzeitig fällt auf, dass durch das vage »after everything«, das Rückkehrnarrativ á la »bald sind wir wieder Zuhause« das Leid der Geflüchteten auch stellenweise relativiert wird, um die westlichen Zuschauer*innen in eine nicht zu unbequeme Situation zu manövrieren. Ida Danewid schreibt im weiterführenden Kontext zur Rolle Europas in der Flüchtlingspolitik und als Kritik an linken Interventionen, wie sie beispielsweise durch das Zentrum für politische Schönheit geschehen:

By divorcing the ongoing Mediterranean crisis from Europe's long history of empire and racial violence, these left-liberal interventions ultimately turn questions of accountability, guilt restitution, repentance, and structural reform into matters of empathy, generosity, and hospitality. (2017:9)³⁹

38 Und auch als eine *able-bodied* Person mit Durchschnittsgröße.

39 Sie schreibt darüber hinaus zur Rolle Europas: »[...] the contemporary migrant crisis must be understood as part of Europe's ongoing encounter with the world that it created through more than five hundred years of empire, colonial conquest, and slavery« (Danewid 2017: 8). Sie führt weiter dazu aus, dass die verzerrte Geschichtsschreibung es heute so dastehen lässt, als ob die Krise außerhalb von Europa stattfindet und das Problem so wegverlagert wird: »The philosophical disappearance of this history has served as a bedrock for contemporary discourses of migration, solidifying the belief that the Mediterranean crisis originates outside of Europe – and that Europe, as a result is an innocent bystander. This overlooks that

Insofern verschieben auch VR-Projekte wie *CLOUDS OVER SIDRA* die Frage hin zu Empathie und Mitleid, statt die unbequemen Ursachen für Flucht zu thematisieren. »Feeling good about feeling bad«, wie der Artikel von Lisa Nakamura entsprechend betitelt ist, erscheint so als die Logik, die diese Projekte verfolgen. Es genügt demnach, emotional involviert zu sein, um die tatsächliche Nicht-Involviertheit und Handlungssohnmacht zu verleugnen. Westliche, *weiße*, *able-bodied* Subjekte werden auf diese Weise in ihrem Subjektstatus bekräftigt, indem ihnen das Gefühl vermittelt wird, durch ihr »feeling bad«, das Mitleid-Haben mit Geflüchteten und gegebenenfalls durch eine (Geld-)Spende, etwas für die zu bemitleidenden Objekte, also in diesem Fall Geflüchtete, getan zu haben. Diese Logik wurde auch bereits von Lauren Berlant aufgegriffen, die – ohne Bezug zu VR – argumentiert, dass der Fokus auf Emotionen und dem Persönlichen, Fragen der Politiken und Verantwortlichkeit verdrängt haben. Der Fokus auf Schmerz und dem Leiden von anderen sorgt dafür, politische Probleme zu einer affektiven Angelegenheit zu machen, die durch das richtige (Mit-)Fühlen gelöst werden können (vgl. Berlant 2001: 126–160). Demnach ist diese Art zu denken nicht neu, wird jedoch durch diese Art von VR-Kooperationen besonders aufgegriffen und integriert, indem VR wie bereits erwähnt als Technologie der Empathie gerahmt wird.

Zudem ist in *CLOUDS OVER SIDRA* die Wahl eines Mädchens auffällig, da sie in einem *weißen* Raum als Repräsentantin der ›Unschuld‹ keinerlei Gefahr darstellt.⁴⁰ Zugleich kann sie als Legitimation für die gewählte herabschauende Perspektive gelesen werden, wenn man davon ausgeht, dass die Zielgruppe des VR-Films erwachsene Menschen sind. Interessant daran ist auch, welche Rolle Kinder oder vielmehr Vorstellungen von Kindheit, als Repräsentant des (Noch-)Nicht-Zivilisierten Teil des westlichen *Otherings* spielen. Der Einsatz und die Positionierung der Kamera suggerieren dadurch insgesamt, dass die Rezipierenden in der VR-Welt ein Fremdkörper im Außerhalb sind, statt ›durch Sidras Augen‹ zu sehen oder ›in die Schuhe von Sidra zu schlüpfen‹. Diese Positionierung im Außerhalb bleibt unreflektiert. Die Kameraposition evoziert eine deutliche Differenz, indem sie stets am Rande der Geflüchteten, nie aber innerhalb der Gruppe positioniert ist. Sie wirken durch den oberflächlichen Blick von außen und von oben vielmehr wie eine homogene Gruppe denn als Individuen. Die Geflüchteten werden nur im Lager und im Hinblick auf ihre Rückkehr verortet – damit wird zum einen ein verstärktes Heimkehrnarrativ bedient, zum anderen ist ein Leben in anderen Ländern keine Option. Situiert im Jahr 2015, in dem die Anfeindungen gegenüber Geflüchteten in Europa und

the majority of migrants seeking for asylum in Europe are coming from countries that until recently where under colonial control« (ebd.).

40 Siehe weiterführend für den Diskurs der Angst vor Migration und damit zusammenhängend auch das erwähnte Zurückkehren, um keine Bedrohung für westliche Länder darzustellen: Karakayalı 2021.

den USA zunehmen, gilt für das westliche Rezipierendensubjekt, dass die Flüchtenden in *CLOUDS OVER SIDRA* keine ›Gefahr‹ darstellen, insofern sie abseits dessen Lebensrealität existieren und – laut VR-Film – nicht vorhaben, in westliche Länder zu kommen. Durch diese mehrfache Verkürzung der individuellen Geschichten ist ein Nachvollziehen der Perspektive nahezu unmöglich.

Selbst wenn »Empathie bedeutet, allgemein gesagt, die mentalen Zustände anderer Personen oder Figuren, vor allem deren komplexe Emotionen und Überzeugungen, nachzuvollziehen und zu verstehen« (Schmetkamp 2017: 145), dann scheitert *CLOUDS OVER SIDRA* daran erzählerisch. Der VR-Film liefert keinerlei tieferen Einblicke in die Fluchtursachen, die Flucht selbst⁴¹ oder die Gefühlszustände der Geflüchteten im Lager. Auf diese Weise wird versäumt, Sidra oder auch anderen Personen, eine emotionale Identität zu ermöglichen, indem – wie schon durch die Kamera – keinerlei Bemühungen existieren, komplexe Emotionen oder Perspektiven nachzuvollziehen. *CLOUDS OVER SIDRA* berührt, wenn überhaupt, nur die Oberfläche und zeigt ein Geflüchtetenlager, in dem die Individuen respektive die individuellen Hintergründe und Geschichten keine Rolle spielen. Die Bemitteilung wird auf der Audioebene zusätzlich durch die traurig-dramatische Musik verstärkt, die fast immer im Hintergrund zu hören ist. Während Sidras Perspektive zwar visuell außen vor bleibt, muss jedoch erwähnt werden, dass sie zumindest auf der Audioebene stets hörbar ist und die zu sehenden Bilder und Eindrücke kommentiert. Es fällt allerdings auf, dass Sidra in den Credits des Films nicht als Sprecherin erwähnt wird, sondern nur ein »Special thanks to Sidra and her family« nach den anderen Mitwirkenden am VR-Film zu lesen ist. Insofern bleibt die Arbeit Sidras als tatsächliche (Lohn-)Arbeit unerwähnt. *CLOUDS OVER SIDRA* ist so inszeniert, als ob Sidra die Rezipierenden auditiv durch das Geflüchtetenlager führt und quasi von sich aus das Leben dort zeigt. Gleichzeitig scheint sie durch die Nicht-Nennung nicht annähernd gleichwertig an der Produktion beteiligt gewesen zu sein, wodurch das Projekt weniger wie eine Kollaboration wirkt, sondern als vermutlich unbezahlter Auftrag.⁴² Die Rezipierenden erlangen mit Sidras Schilderungen Zugang zu persönlichen Räumen von marginalisierten und vulnerablen Gruppen. VR-Filme wie *CLOUDS OVER SIDRA* bringen die Rezipierenden nah an diese prekären Lebensrealitäten und Orte. Sie zeigen private Räume in Geflüchtetenlagern und nutzen das Nichtvorhandensein eines öffentlichen Raums für vertriebene und entrechtete Menschen, insbesondere Kinder, aus. Diese Art

41 Siehe hierzu auch Emma Chubbs Analysen zu ›migratory orientalism‹, in denen sie feststellt, dass die Geschichten von Geflüchteten oftmals austauschbar erscheinen, es keine Rolle spielt, aus welchem Land und warum diese fliehen und sie nur anhand des Bezugs zur Rückkehr oder des Erreichens Europas verhandelt werden (vgl. Chubbs 2015: 268–295, insb. 285).

42 Während der Recherche zum Projekt konnte ich nicht herausfinden, ob Sidra und ihre Familie für die Arbeit bezahlt wurden.

von Projekten zeigen den persönlichen Raum von oftmals Frauen of Color als Orte navigierbaren Leidens (vgl. Nakamura 2020: 56f.). Navigierbar, weil die VR-Projekte erfordern, dass die Rezipierenden umherblicken, um die sprechende Person oder den in der Audioerzählung beschriebenen Standpunkt zu finden, und so in Räume spähen, in denen ihre physischen Körper möglicherweise eigentlich nicht willkommen sind (vgl. ebd.). »Woman of color narrators in VR titles such as *CLOUDS OVER SIDRA* (dir. Gabo Arora and Barry Pousman, 2015), *MY BEAUTIFUL HOME* (PathosLabs, 2018) and *DEZZIE'S STORY* (Light Sail, 2017), welcome viewers into private space and provide absolution framed as information« (ebd.: 53). *CLOUDS OVER SIDRA* überschreitet somit mitunter Grenzen von privaten Räume und zeigt diese, ohne dabei das Eindringen oder die Rolle der westlichen Rezipierenden zu reflektieren. Wie Lisa Nakamura folgerichtig feststellt, wird so vermittelt, dass sich marginalisierte, vulnerable Personen keine geschützten privaten Räume leisten können und auch kein Recht an einem solchen geschützten Raum haben (vgl. ebd.: 57). Durch das VR-Projekt erscheint jeder gezeigte Ort öffentlich und navigierbar. Das VR-Projekt verspricht Empathie, die gleichzeitig als Lösung für größere, komplexere, strukturelle Probleme verkauft wird,⁴³ während die eigentlichen Problematiken nicht thematisiert und erörtert werden. Empathie kann jedoch nicht als die Lösung für strukturelle diskriminierungsbasierte Probleme stehen. Gleichzeitig ist zu vermerken, dass es auch darüber hinaus schwierig erscheint, bei *CLOUDS OVER SIDRA* überhaupt von entstehender Empathie zu sprechen, da, wie gezeigt wurde, die gewählte Perspektive, als auch die Erzählweise dem entgegenstehen.

3.2.3 Szenen des un/gewöhnlichen Arbeits-/Alltags in *THE DISPLACED*

Ein weiteres Beispiel, das ebenfalls von VRSE mitproduziert und im Jahr 2015 veröffentlicht wurde, ist *THE DISPLACED*.⁴⁴ Der ca. 11-minütige VR-Film besteht aus insgesamt 27 verschiedenen Szenen an größtenteils unterschiedlichen Orten, von denen sich einige jedoch wiederholen. Im Vergleich zu *CLOUDS OVER SIDRA* finden sich hier nicht nur Schnitte durch Schwarzbildern, sondern auch beispielsweise durch Überblendungen. Der VR-Film arbeitet hauptsächlich mit fest installierten Kameras, nur in einigen wenigen Szenen wird die 360°-Kamera bewegt. Wenn im Folgenden also von Kameraposition geschrieben wird, ist die Positionierung der still

43 Dieser Ansatz ist auch außerhalb von VR-Projekten innerhalb der neoliberalen Logik zu beobachten: »[...] creating more or better empathy is now framed as an affective ›solution‹ to a wide range of social ills and as a central component of building cross-cultural and transnational social justice« (Pedwell 2016: o. S.).

44 Der VR-Film wurde von der *New York Times* in Kooperation mit VRSE produziert und auf ntv, der eigenen Plattform für 360°-Projekte, veröffentlicht. Parallel zur Veröffentlichung verschickte die *New York Times* an alle Abonnent*innen Google Cardboard Brillen, um eine Rezeption in VR zu ermöglichen (vgl. Engberg/Bolter 2020: 87).

stehenden 360°-Kamera gemeint, wobei natürlich dennoch die Blickrichtung aufgrund des 360°-Bildes veränderbar und beweglich bleibt. In *THE DISPLACED* geht es um drei Kinder aus unterschiedlichen Ländern, die alle mit ihrer Familie vor Kriegen beziehungsweise Angriffen fliehen mussten. Der Film beginnt in einem zerstörten Klassenzimmer, in dem ein Kind mit dem Rücken zu uns steht und etwas an die Tafel schreibt. Diese Szene ist für etwa 20 Sekunden zu sehen, dann erfolgt eine Schwarzblende und per weißem Schriftzug vor schwarzem Hintergrund werden die Produktionsfirmen *New York Times Magazine* und *VRSE* eingeblendet. Ähnlich wie bei *CLOUDS OVER SIDRA* blicke ich aus einer relativ großen Distanz zu dem Jungen an der Tafel, die Kamera scheint weiter entfernt zu sein, dies ändert sich jedoch bereits innerhalb der nächsten Szenen. Es ist nun ein Junge zu sehen, der ein hölzernes Kanu mit einem Ast durch einen Fluss steuert. Die Kamera ist in der Mitte des Bootes angebracht und das Kind, das im Boot sitzt, ist der Kamera nahe und blickt in sie. Anders gesagt, blickt es mich an, wenn ich in seine Richtung schaue. Auch diese Szene ist etwa 20 Sekunden lang – die ähnliche Gestaltung lässt darauf schließen, dass ich mich innerhalb dieser ruhigen Szenen an die Räumlichkeit von VR gewöhnen soll, mich umblicken und langsam in die Rezeptionssituation einfühlen kann. Im Anschluss wird das Bild erneut schwarz, und ein Infotext wird eingeblendet, auf dem zu lesen ist, dass ca. 60 Millionen Menschen auf der Welt aufgrund von Krieg und Verfolgung ihr Zuhause verlassen mussten – mehr als jemals zuvor seit dem Zweiten Weltkrieg. Die Hälfte davon sind Kinder. Im Folgenden würden die Geschichten von drei dieser Kinder erzählt.⁴⁵ Mit dieser Situierung wird direkt zu Beginn markiert, dass es sich um unterschiedliche Kinder und Schicksale handelt. Eine Vorgehensweise, die im Vergleich zur eher allgemeingültigen Erzählung in *CLOUDS OVER SIDRA* eine prinzipielle Generalisierung etwas mehr vermeidet. Nach der Texteinblendung wechselt der Ort erneut an ein leerstehendes, noch nicht fertig gebautes Haus, von dem ich auf eine Art Containersiedlung blicke, und ein Mädchen sehe, das von links nach rechts durch das Haus läuft, bis es stehen bleibt und ebenfalls auf die Siedlung blickt. Dies ist der erste Moment, in dem ich aktiv der Bewegung einer Figur in der VR folge, also mein Kopf der Bewegung des Mädchens folgen sollte. Anschließend kommt eine erneute Schwarzblende und der Titel ›The Displaced‹ ist zu lesen. Daraufhin folgen drei verschiedene Szenen und Orte, an denen die drei bereits zu sehenden Kinder erneut einzeln gezeigt werden und Informationen über Texteinblendungen zu ihnen zu lesen sind. Die Kinder schauen an dieser Stelle jeweils ernst in die Kamera und stehen mir nahezu regungslos gegenüber. Im Unterschied zu *CLOUDS OVER SIDRA* blicke ich die Kinder auf Augenhöhe an. In diesen Momenten wirkt es eher so, als ob die Kinder mich anblicken, als dass

45 »Nearly 60 Million people around the world have been driven from their homes by war and persecution – more than at any time since World War II. Half are children. This is the story of three of them.«

ich einen Blick auf sie werfe. Nach den zu lesenden Informationen sprechen sie jeweils im Voice-over von ihrer Fluchterfahrung und sind in ihrem un/gewöhnlichen Alltag zu sehen. Alle Kinder sprechen in ihrer jeweiligen Muttersprache (Ukrainisch, Arabisch und Sudanesisch-Arabisch) und es werden jeweils englische Untertitel verwendet.

Zuerst wird Oleg, der Junge, der im Klassenzimmer zu sehen ist, vorgestellt. Er ist elf Jahre alt, kann als *weiß* gelesen werden und musste mit seinen Eltern aus der Ukraine fliehen. Sie sind zurückgekehrt, nachdem die Kämpfe weniger wurden. Oleg beschreibt darauf folgend im Voice-over seine Erfahrungen, dass er Angst hatte und betont, »when we got back everything was different.« In Kombination mit der Umgebung – also dem zerbombten Klassenzimmer und einem kaputten Dach, vermutlich der Schule, auf dem Oleg und seine Freunde währenddessen mit Steinen spielen – wird klar, dass das Zuhause, das durch die Erinnerungen geprägt ist und somit in der Vergangenheit liegt, in der Jetzt-Zeit nicht mehr vorhanden ist. Der Ort des Zuhauses wird somit ebenfalls ein anderer, fremder Ort. Ein einfaches Heimkehrnarrativ wird dadurch im VR-Film von Beginn an vermieden. Danach wird Chuol vorgestellt. Er ist ein neun Jahre alter Schwarzer Junge und musste mit seiner Großmutter auf eine Insel in einem Sumpfgebiet fliehen, nachdem sein Dorf im Süd-Sudan angegriffen wurde. Im Voice-over spricht er schließlich selbst von der Flucht. Chuol ist während dieser Informationen im Sumpf beziehungsweise auf dem Wasser auf dem Kanu zu sehen. Während die Bilder hier eher ruhig gehalten sind und die nahezu unberührte Natur zu sehen ist, schildert er zuerst: »What I know is that if I am eaten by a crocodile it may be a slow death, but it is better than being killed by the fighters.« Nach einem schnellen Schnitt ist die Kamera inmitten von Wasser, oberhalb des Wasserspiegels platziert. Wenn ich mich um 360° drehe, sehe ich nur Wasser um meinen Standpunkt herum. Chuol wadet derweil durch das knietiefe Wasser und erzählt, wie er seine Mutter im Durcheinander des Angriffs verloren hat. Auch in dieser Szene muss ich meinen Kopf bewegen, wenn ich verfolgen möchten, wie Chuol langsam weiter in Richtung des Schilfes läuft, da er von links nach rechts durch das Bild läuft. Bei einem Nicht-VR-Film würde er aus dem Bildausschnitt herauslaufen, bei dem VR-Film hingegen kann ich ihm mit dem Blick nach weiter rechts auch weiter folgen. Die Szene endet mit einer Schwarzblende. Im Anschluss folgt die Vorstellung Hanas. Sie ist ein zwölfjähriges Mädchen Of Color und musste mit ihrer Familie aus Syrien vor dem Krieg fliehen und lebt nun mit ihnen in einem Geflüchtetenlager im Bekaa Valley, Libanon.⁴⁶ Die Kamera ist auf einem Feld platziert und auch Hana blickt in die Kamera. Danach erfolgt erneut ein Schnitt und eine unscharfe Aufnahme in der Dämmerung ist zu sehen. Die Kamera ist auf der Ladefläche eines Transporters platziert, in dessen Umfeld andere

46 Dies ist der einzige konkrete Ort, der genannt wird, bei Chuol und Oleg wird hingegen nur auf die Länder verwiesen.

Autos und schließlich auch Menschen zu sehen sind. Hana klettert auf die Ladefläche und das Auto fährt voll mit Menschen zum Ackerfeld. Auf dem Ackerfeld sind Hana und andere Personen beim Gurkenstechen und -sortieren zu sehen. Sie berichtet im Voice-over davon, dass sie jeden Morgen um 4 Uhr aufsteht, um auf dem Feld zu arbeiten und ihre Familie dort zu unterstützen. Sie betont das Warten und die Schwierigkeiten mit den Libanes*innen: »We are now in Lebanon and we are waiting. The Lebanese don't like us and aren't good to us.« Durch diese Aussage wird herausgestellt, dass die Familie zeitlich begrenzt an diesem Ort lebt, es bleibt jedoch offen, worauf sie warten. Außerdem verdeutlicht sich, wie die geflüchteten Personen als Andere, als Fremde, gesehen werden. Sara Ahmed beschreibt für das Narrativ des Verlassens (-Müssen) der Heimat, das Leben an einem anderen Ort, die damit einhergehende Hervorbringung von ›Fremden‹ und des sich-fehl-am-Platz-fühlens: »In such a construction, the strangers are the ones who, in leaving the home of their nation, are the bodies out of place in the everyday world they inhabit, and in the communities in which they come to live« (Ahmed 2000: 78). Dies lässt sich auch auf die vorherige Aussage von Hana beziehen. In den Schilderungen Hanas von dem Status ihrer Familie gegenüber den Libanes*innen klingt ebenfalls ein solches »bodies out of place in the everyday world they inhabit« mit. Dies wird zudem durch die Betonung des Wartens und den Wunsch des Weiterziehens verstärkt.

Durch diese Einführungen, die insgesamt etwa fünf Minuten dauern, scheint der Film mehr als *CLOUDS OVER SIDRA* auf die Komplexitäten von Flucht hinzuarbeiten, indem zum einen der Status des Wartens, des Nicht-Angekommen-Seins, aber zum anderen auch die Unmöglichkeit betont wird, an einen Ort zurückzukehren, der so ist, wie man ihn verlassen hat. Zudem spielt der Umgang der Kinder mit den Themen Tod und Verlust von Anfang an eine Rolle. Aufgrund der teilweise sehr langen, intensiven Blicke der Kinder in die Kamera sowie die Positionierung der Kamera auf Augenhöhe, erscheinen sie wie Subjekte mit einem aktiven Blick, die fordernd in Richtung der Rezipient*innen schauen. Diese Inszenierung unterscheidet sich von der in *CLOUDS OVER SIDRA* und lässt die Kinder aktiver und herausfordernder wirken als Sidra, die die westlichen Zuschauer*innen quasi freundlich an die Hand nimmt, in ihrer passiven Rolle des ›Guides‹ durch das Geflüchtetenlager führt und überwiegend visuell nicht sichtbar ist.

Nach einer erneuten Schwarzblende ist die Kamera auf einer Wiese platziert. Es sind Männer zu sehen, die teils Warnwesten tragen, einer von ihnen spricht in ein Megaphon. Wenn ich mich umdrehe, sind Menschen hinter einer Art Absperrband zu sehen. Es scheint, als wollten die Männer die restlichen Menschen zurückhalten, es wird jedoch nicht übersetzt, was sie rufen. Daraufhin setzt Chuols Stimme im Voice-over ein, die zeitgleich als englischer Untertitel übersetzt wird: »There are so many people here. More are coming all the time.« Anschließend erfolgt ein schneller Schnitt, die Kameraposition wechselt auf der gleichen Wiese an eine andere Stelle, an der sich weniger Menschen befinden. Auf der Wiese sind nun rundum weiß

Plastiksäcke zu sehen, um die teilweise Menschen geschart stehen. Im Voice-over beziehungsweise in den englischen Untertitel wird erklärt, »they drop food so we can eat.« Daraus lässt sich schlussfolgern, dass es sich bei den weißen Plastiksäcken um Nahrungsmittel handelt. Über die innerdiegetische Audiospur sind nun außerdem Flugzeuggeräusche »von oben« zu hören und auch die Blicke der zu sehenden Menschen gehen gen Himmel. Wenn ich diesen Hinweisen folge, kann ich ebenfalls am Himmel ein Flugzeug erblicken. Per Zeitraffer ist zu sehen, wie eine Vielzahl an Plastiksäcken »vom Himmel fällt« und immer mehr Menschen zu den gelandeten Säcken rennen.

Es erfolgt eine erneute Schwarzblende und die Szenerie wechselt zu dem Kanu auf dem Wasser im Sumpf, das ich bereits kenne. Chuol sitzt im Boot und blickt in die Kamera, das Kanu bewegt sich nicht mehr. Chuol fängt an zu sprechen: »My father and grandfather never made it. They were put in the house and burned alive.« Danach wird es still, Choul wendet den Blick von der Kamera ab und schaut zur Seite. Nach einer weiteren Schwarzblende ist Oleg zu sehen, der zusammen mit einer Frau auf einem Ackerfeld steht. Oleg setzt Gemüsepflanzen in die Erde, während die Frau den Boden wässert. Im Voice-over ist Olegs Stimme zu hören: »The worst was that my grandfather was killed. His body lay there in garden all winter. We found him months later, when we came back.« Im Vergleich zu *CLOUDS OVER SIDRA* werden diese traumatischen Erfahrungen bezüglich Tod und Verlust nicht ausgespart, sondern adressiert. Der Blick Chuols in die Ferne kann sowohl als ein Blicken in eine ungewisse Zukunft gedeutet werden, als auch als ein Moment der Traurigkeit, in dem mir das direkte Blicken in Chuols Augen verwehrt bleibt. Die Szene mit Oleg und dem Gemüseanbau deutet indes den Versuch an, bei den traumatischen Erfahrungen, denen die Familie ausgesetzt sind, eine gewisse Normalität und ein Zuhause wiederherzustellen. Diese Tatsache verweist ebenfalls subtil auf die Unmöglichkeit eines Zuhauses, das genau wie in der Vergangenheit ist und vermeidet eine Romantisierung des Heimkehrnarrativs.

Nach diesen Thematisierungen von Tod erfolgt wieder eine Schwarzblende und ich finde mich in einer bewegungsvolleren Szene wieder, in der Oleg und ein anderer Junge auf Fahrrädern die Straße entlang fahren. Die Kamera bewegt sich in dieser Szene mit. Wenn ich nach unten blicke, sehe ich auf den ersten Blick nichts, beim Anhalten des VR-Films und genauerem Hinsehen wird jedoch erkennbar, dass an Olegs Fahrrad eine kleine schwarze Kamerahalterung montiert war, also von rechts neben Olegs Fahrrad in 360° gefilmt wurde (vgl. Abb. 7). An dieser Stelle wird also das Medium durch einen vermeintlichen Fehler sichtbar. Es sei hier an Kapitel 1.2 erinnert und insbesondere an den Oculus Best Practice Guide, der VR-Produzierende dazu anhält, solche Fehler zu vermeiden und die Kamera/-utensilien bestenfalls unsichtbar zu halten. Das Equipment oder auch Personen zu verstecken stellt dabei ein grundlegendes Problem von VR dar, wie der VR-Filmemacher Gabo Arora feststellt (Arora 2018 in Engberg/Bolter 2020: 84). In *THE DISPLACED* ist dieses Ver-

stecken abgesehen von der angesprochenen Szene gelungen, es kann daher darauf geschlossen werden, dass das ›Überbleibsel‹ unfreiwillig war.⁴⁷

Abbildung 7: Filmstill aus THE DISPLACED von der Kamerahalterung an Olegs Fahrrad



Quelle: Still aus THE DISPLACED. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=ecavbpCuvkI&t=424s> [letzter Zugriff: 13.01.2025].

Oleg und der andere Junge fahren jeweils links und rechts, leicht hinter der Kamera. Durch die Szene wird erneut sowohl eine Art von Alltag als auch von Leichtigkeit gekoppelt mit dem Spaß einer Freizeitbeschäftigung vermittelt. Sie kann zudem als ein Übergang zwischen den vorherigen Thematiken von Arbeit, Nahrung und Tod hin zu der Frage nach Freund*innenschaften interpretiert werden. Nach der Fahrradszene finde ich mich erneut im zerbombten Klassenzimmer von der Eingangsszene wieder, jedoch ist dort nun Oleg mit zwei seiner Freunde zu sehen. Er erzählt: »Before, when the teachers would yell at us, we'd say, ›wouldn't it be cool if the school blew up?‹ I would never say that now. It's very hard, but I still have my friends.« Durch diese Aussage wird auch über die sprachliche Ebene der Zusammenhang zwischen dem Davor und Danach des Krieges betont. Zum einen wird die Reflexion von Oleg über seine eigene Aussage klar, zum anderen aber auch die gleich gebliebene Freundschaft, die als zentrales Motiv für Olegs Weiter-Leben erscheint. Oleg wird auf diese Weise als emotional-komplexerer Mensch dargestellt und nicht in eine rein zu bemitleidende Position befördert, es bleibt allerdings anzumerken, dass Oleg das einzige der drei Kinder ist, dessen Freunde gezeigt werden und das über Freundschaft spricht.

47 In Kapitel vier wird gezeigt, wie mit solchen vermeintlichen Störungen jedoch auch auf eine kreative Weise in der Diegese umgegangen werden kann.

Nach der Schwarzblende ist die Kamera erneut auf der Ladefläche des bereits bekannten Autos positioniert, auf dem Kisten voller Gurken stehen. Einige Kinder sitzen auf der Ladefläche, Hana läuft währenddessen links vom Wagen und klettert, während dieser bereits langsam anfährt, ebenfalls auf die Ladefläche. Das Auto fährt dann durch die Ackerfelder und Hana spricht: »In Syria we had lots of toys and things to do – now we only have each other.« Anschließend wechselt die Szenerie erneut und einige Kinder, einschließlicH Hana, sind zu sehen, während sie durch die Containersiedlung laufen. Die Kamera bewegt sich und es entsteht erneut ein leicht ruckeliges Bild. Im Unterschied zur Fahrradszene wird beim Schweifen des Blicks sichtbar, dass ein Junge die 360°-Kamera an einem Stab befestigt (ähnlich einem Selfie-Stick) trägt und damit Hana und den anderen Kindern hinterherläuft. Danach ist die Kamera wieder fest positioniert im Inneren eines Zeltes, in dem Menschen, die miteinander sprechen, um die Kamera herum sitzen. Hanas Voice-over setzt erneut ein: »I hope one day the war will end. I'd go back to being a little girl like I was.« Dieses Zitat eröffnet nun doch, an *CLOUDS OVER SIDRA* erinnernd, den Raum für Hoffnung zu einer Rückkehr zu Normalität – wobei diese Rückkehr weniger an einen Ort gekoppelt wird als an das Leben des »kleinen Mädchens«. Insofern besteht trotzdem ein Unterschied zu *CLOUDS OVER SIDRA*, indem zum einen die Fluchtursache, nämlich der Krieg, benannt wird und zum anderen kein vereinfachendes Heimkehrnarrativ produziert, sondern betont wird, dass Hana »einfach« wieder Kind sein möchte. Ähnlich zu dieser Szene sind in der nächsten Szene ebenfalls Menschen um die Kamera herum sitzend zu sehen, die lachen und reden, während im Hintergrund eine Lehmhütte zu sehen ist. Chuol spricht: »If I could, I would turn into a lion, finish off my enemies and turn back into a child.« Chuol und Hana wünschen sich dementsprechend beide, nach einer vorzeitig beendeten Kindheit wieder zum Kind zu werden.

Nachdem schließlich erneut Oleg, dieses Mal mit Freunden neben einem Kriegedenkmal, zu sehen ist und davon spricht, dass er, egal, was passiert, nie wieder sein Zuhause verlassen möchte, endet der VR-Film mit drei ähnlichen Schlusszenen wie zu Beginn der Vorstellung der drei Kinder. Oleg, Chuoul und Hana sind nacheinander in ihren Umgebungen vom Filmanfang zu sehen – also im zerbombten Klassenzimmer, im Sumpf und auf einem Feld – und nähern sich der Kamera, während sie in die Kamera blicken. Alle drei sagen erneut ihren Namen und ihr Alter. Der Film endet mit Hana, die, nachdem sie ihr Alter gesagt hat, sich umdreht und sich langsam von der Kamera entfernt. Danach wird das Bild schwarz und die Credits eingeblendet. Trotz der traurigen und stellenweise traumatischen Geschichten schafft es *THE DISPLACED* mehr als *CLOUDS OVER SIDRA*, eine bemitleidende Position zu vermeiden. Dies geschieht zum einen auf bildlicher Ebene dadurch, dass ich größtenteils auf Augenhöhe mit den Kindern bin oder aber aus der Froschperspektive zu ihnen nach oben schauen muss, wie beispielsweise in der Fahrradszene mit Oleg. Des Weiteren ist die Kamera meistens in den Menschengruppen platziert,

statt vom Rand aus zu filmen und somit eine nähere, statt einer distanzierten Position einzunehmen. Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass in einer der zuvor geschilderten Szenen mit Hana und weiteren Kindern in der Containersiedlung sichtbar wird, dass die Kinder zum Teil selbst die 360° Kamera tragen durften, was dazu beiträgt, dass das Gefühl entsteht, sie würden selbstbestimmter zum Narrativ beisteuern. Diese Selbstbestimmung zeigt sich auch auf narrativer Ebene, indem die Kinder selbst ihre Geschichten erzählen, diese sich voneinander unterscheiden und ihre Lebensrealitäten etwas tiefergehend thematisiert werden. Trotz der Leidensgeschichten wird immer wieder der Zusammenhalt von Familie, den jeweiligen Bewohner*innen der Orte sowie die Bedeutung von Freund*innenschaft unter den Kindern betont. Dadurch vermeidet *THE DISPLACED* eine bloße Bemitleidung, indem die Kinder stets als stark und ihre Erzählungen als menschlich und individuell(er) dargestellt werden, was sowohl narrativ als auch formal vermittelt wird. *THE DISPLACED* erzeugt zwar zumindest eine größere (emotionale) Nähe und eine mitfühlendere Perspektive für die Kinder, es bleibt jedoch zu fragen, ob dies nicht auch ohne VR funktionieren würde. Durch die kurze Spielzeit, aber häufigen Szenen- und Ortswechsel haben die Zuschauenden kaum Zeit sich umzusehen, sodass der Film fast schon hektisch wirken kann und für das Wirken der eigentlichen Erzählung kaum Raum bleibt.

Beide analysierten Beispiele schaffen es so im Grunde nicht, die Potentialitäten von VR zu nutzen, was primär daran erkennbar ist, dass sie auch ohne VR, also als konventionelle Kurzfilme/-dokumentationen funktionieren würden und sie ihren Fokus eher auf die Bildebene statt, die multisensorische Adressierung legen. Die Rezipierenden müssen sich nicht viel umsehen, denn die Handlung findet überwiegend frontal und mit einem singular begriffenen, undynamischen Blick statt. Im Kontext von Flucht könnte VR als Unbequemlichkeitsstrategie für Menschen ohne Fluchterfahrung, also die Zielgruppe großer Technologie-Unternehmen, genutzt werden, um beispielsweise die Konstruktion der*des ›Anderen‹ und die eigene Position als *weiße*, nicht fliehende Person zu reflektieren. Dabei sollte es weniger darum gehen, Fluchterfahrungen nachvollziehbar zu machen, als über die körperlichen Momente von VR prekäre Erfahrungen unangenehm fühlbar zu machen und dadurch weniger hierarchisierend zu agieren. In Anbetracht dessen könnte es expliziter um den *Zusammenhang* zwischen den VR-Bewegtbildern, der dort eingenommenen Perspektive und der damit zusammenhängenden materiell-körperlichen Involvierung der Rezipierenden gehen. Wie ich später in Kapitel vier zeige, erlauben es VR-Filme, über die Normativität scheinbar natürlicher Ordnungen nachzudenken und deren Konstruktion offenzulegen, indem sie Momente des körperlichen Unwohlseins und Unbehagens evozieren und narrativ einbinden. Durch diese Momente können Normativitäten sichtbar gemacht werden, indem die Zuschauenden Positionen einnehmen, die konträr zu Normen stehen und von Mehrheitsgesellschaften abweichen. Um dieses körperlich unbequeme Befinden zu erreichen, müssen

jedoch andere Narrationen und Techniken eingesetzt werden als bei konventionellen Filmen, indem beispielsweise mit Sehgewohnheiten gebrochen wird oder die audiovisuelle Ebene durch multisensorische Eindrücke erweitert wird, was im nun folgenden Beispiel bereits zum Teil anklingt.

3.2.4 Affektiv-emotionale Verbindungen durch physische und virtuelle Raumverknüpfungen in THE KEY

Etwas anders als bei den zuvor analysierten VR-Filmen verhält es sich bei THE KEY (2019) von Celine Tricart. Die circa 15-minütige VR-Erfahrung war mitunter 2019 bei der Biennale in Venedig und beim Tribeca Filmfestival in New York zu erleben,⁴⁸ ist mittlerweile jedoch auch über den Meta Store als VR-Erfahrung für Zuhause verfügbar. Relevant für die folgende Analyse ist die ›Festivalversion‹, da sie physische Elemente und virtuelle Umgebungen verknüpft und sich damit von CLOUDS OVER SIDRA und THE DISPLACED bezüglich der Machart unterscheidet, allerdings ebenfalls innerhalb des humanitären VR-Kontexts situiert ist. THE KEY ist Teil der VR For Good-Initiative von Meta, bei den verschiedenen VR-Projekten mit jeweils unterschiedlichen NGOs kooperieren – im Falle von THE KEY mit *Friends for Refugees*, einer Hilfsorganisation in Clarkston, Georgia, die geflüchtete Personen bei der Neuankunft in der Stadt unterstützt.⁴⁹ Das Ziel von VR For Good ist laut Eigenaussage: »At a time when society can feel divisive, VR helps us make space to practice empathy and reflect on the world around us. The Oculus VR for Good [Name vor der Umbenennung in Meta; Anm. F.W.] program brings you experiences that let you see, hear, and feel a reality that's different from your own« (VR for Good 2020: o. S.). Ähnlich wie bei den zuvor thematisierten und kritisierten VR-Projekten findet auch hier eine direkte Abgrenzung statt – die im Zitat erwähnten gefühlten Realitäten, die von der eigenen angeblich abweichen, sind bei VR for Good unter anderem Wohnungslosigkeit (WE LIVE HERE), trans-Sein (AUTHENTICALLY US), oder die Erfahrung von Geflüchteten wie im erwähnten Projekt THE KEY. Aus meiner Perspektive als weiße, chronisch erkrankte, queere und nicht-binäre trans Person von diesen abweichenden Realitäten zu lesen irritiert insofern, dass beispielsweise meine Lebensrealität beispielsweise nicht so sehr von der in AUTHENTICALLY US abweicht. Personen, die einer oder mehrerer dieser marginalisierten Gruppen angehören, wird in gewisser Weise das Rezipient*innen-Dasein abgesprochen. Allgemeiner gesagt bedeutet dies

48 2019 gewann The Key bei der Biennale den kategorienübergreifenden Hauptpreis als beste immersive VR-Erfahrung und beim Tribeca Filmfestival den Storyscapes-Wettbewerb (vgl. The Key Homepage o.J.: o. S.).

49 *Friends of refugees* unterstützt zum Beispiel bei der Wohnungssuche, Jobsuche, Unternehmensgründung, oder gemeinschaftliche Aktivitäten wie Gemeinschaftsgärten (vgl. Friends for Refugees o.J.: o. S.).

im Umkehrschluss, dass diese Projekte offenbar nicht für die erwähnten (marginalisierten) Gruppen produziert sind und sie eine Abweichung von einer (nicht benannten) Norm darstellen. Diesen Umstand gilt es in jedem Fall zu problematisieren.

Es stellt sich nun die Frage, ob jedoch zumindest innerhalb der Diegese von *THE KEY* ein solches *Otherring*, wie es zuvor für *CLOUDS OVER SIDRA* herausgearbeitet wurde, umgangen wird und sich im Vergleich zu den beiden zuvor analysierten Projekten durch die Möglichkeit der Bewegung durch den virtuellen Raum mehr Potentiale für ein anders gemünztes Mit/Fühlen ergeben. In beiden Versionen des VR-Projekts, sowohl auf Filmfestivals und bei der Rezeption Zuhause geht es kurz gefasst darum, den Schlüssel zu der Erinnerung von Anna, der Protagonistin, wiederzufinden. Es gibt jedoch einen Unterschied zwischen der im *Meta Quest Store* zu erwerbenden Version und der Konzeption während der Festivals, die dazu beiträgt, einen Moment der unangenehmen Konfrontation und darauf folgenden Reflexion zu ermöglichen. In Venedig ist die VR-Erfahrung folgendermaßen aufgebaut: Sie findet in einem Ausstellungsraum statt, der durch eine Tür betreten und in den immer nur eine Person hereingelassen wird. Stellenweise bilden sich Schlangen vor dem Raum und die Besucher*innen müssen warten. An der Wand vor dem Raum hängen Schlüssel und ein Hinweis, dass es auch bei dem VR-Projekt darum gehen wird, einen Schlüssel zu finden – mehr weiß ich zuvor nicht. Vor dem Eintreten erhalte ich Nackenlautsprecher und sobald der Raum betreten wird, ertönt Musik durch diese. Dadurch, dass es sich nicht um Kopfhörer auf den Ohren handelt, ist es schwierig zu unterscheiden, welche Töne aus den Lautsprechern am Nacken kommen und was die Umgebungsgeräusche im Raum sind. Im Innern des Raumes steht eine Person. Durch die Lautsprecher beginnt eine weitere Person zu sprechen, der Mensch vor mir bleibt stumm und starrt mich lediglich an. Auf der Audioebene ist zu erfahren, dass die sprechende Person Anna heißt und sich nicht an ihre Vergangenheit und ihre Kindheit erinnern kann. Sie erzählt, dass ich ihr dabei helfen soll, einen Schlüssel zu finden, den sie regelmäßig in ihren Träumen sieht und der gleichzeitig verspricht, ihre Erinnerung zurückzuholen. Die Person, die vor mir im Raum steht, öffnet daraufhin schweigend ihre Hand und offenbart den Schlüssel. Danach setzt sie mir die VR-Brille auf und gibt mir zwei Controller in die Hand. Ab diesem Zeitpunkt beginnt die VR-Handlung mit dem Wissen, dass die andere Person nach wie vor im physischen Raum mit mir ist und mich beobachten kann. Ich bin dementsprechend dem Blick der Person ausgesetzt, von der ich weiß, dass sie anwesend ist, gleichzeitig ist sie wiederum für mich aufgrund der VR-Brille nicht sichtbar. Durch die Anwesenheit dieser Person werde ich gleichzeitig daran erinnert, dass es ein Außerhalb des Mediums gibt. Die proklamierte vollkommene Immersivität von VR wird somit von vornherein gebrochen, sodass auch die affektive Involvierung in der virtuellen Umgebung kritischer reflektiert werden kann. Ich bin somit im physischen Raum sichtbar, kann aber dort selbst nichts sehen, da ich

dank der VR-Brille einen virtuellen, anderen Raum sehe, der das Sehen außerhalb von der VR-Umgebung verunmöglicht.⁵⁰

In der virtuellen Welt befinde ich mich nun in einem Zimmer mit einem Spiegel und einigen anderen Möbeln. Die Stimme Annas ist erneut zu hören. Sie begrüßt und adressiert mich direkt: »You made it. You're in. This is the house in the clouds. I dream of it often. Who are these people? Oh, you look different.« Das »looking different« deutet darauf hin, dass ich in der VR sichtbar bin und mich augenscheinlich von meinem Aussehen in der physischen Welt unterscheide. Das Zimmer ist animiert und wirkt, als sei es mit digitalen Aquarellfarben gezeichnet worden. Zu diesem Zeitpunkt weiß ich als Rezipient*in weder wo ich bin, noch wer ich bin beziehungsweise welches Wesen ich verkörpere. Blicke ich im Zimmer umher und verweile mit dem Blick beim Spiegel, wird die von mir verkörperte Figur jedoch sichtbar: Im Spiegel ist eine Art Puppe mit schwarzem Körper und weißer Maske⁵¹ zu sehen (vgl. Abb. 8), die einen farblichen Kontrast zur bunten Umgebung bildet.

Abbildung 8: Still der von mir verkörperten Figur in THE KEY



Quelle: Still aus THE KEY. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=z3huCAQnI&t=449s> [letzter Zugriff: 13.01.2025].

Nach kurzer Zeit, in der ein Umsehen und Orientieren möglich ist, fliegen bunte Kugeln mit Augen in den Raum. Im Voice-over werden sie als »Red«, »Yellow« und »Blue« vorgestellt. Die Kugeln werden personifiziert beschrieben: »Ah, red is so clumsy. Always breaking things. But it loves to dance. Try it! Touch red and make

50 Zumindest so lange die VR-Brille gut sitzt und kein Licht durchgeraten kann.

51 Beim Schreiben dieser Beschreibung fällt unwillkürlich die Referenz zu Frantz Fanons »Schwarze Haut, weiße Masken« (1952) auf. Es bleibt jedoch zu bezweifeln, dass diese Referenz von der Produzentin der VR-Erfahrung gewollt war.

circles with your arms. Blue is more talkative. Singing all the time. Yellow is the shiest. Put your palm out and maybe it will come to you.« Ich werde immer wieder dazu aufgefordert, mich zu bewegen, oder Gegenstände in der VR per Controller zu berühren. Nur bei Ausübung dieser Befehle geht auch die Handlung weiter. Anschließend kommt ein plötzlicher Sturm auf, reißt alle Fenster des Zimmers auf und Annas Stimme ruft: »Oh no, it's happening again. The storm is going to take the companions. Save them! You have to do something. Grab them or they will be taken away.« Ich soll nun mit den Händen – also mit den Controllern – versuchen, die drei Kugeln zu greifen, was letztlich nicht möglich ist. Eine der drei Kugeln wird aus dem Zimmer geschleudert. Danach verschwindet das Zimmer um mich herum und ich befinde mich in einer wüstenähnlichen Gegend.

Im weiteren Verlauf wird klar, dass ich mich in Annas Träumen befinde. Es sind einäugige Monster zu sehen, ich muss in endlosen Schlangen in einer Wüste ausharren – es sei hier an die Situation vor dem Ausstellungsraum erinnert – und sehe andere Gestalten, die aussehen wie meine Figur aus dem Spiegel, die gebeugt stehend in der Schlange warten. »So many hungry and greedy creatures. The only way to move forward is to feed them. Why does it have to be this way? Is this what it feels like to be dead and be stuck in the limbo forever? [...] What is time? What is an hour? What is – a day? A year? What is the present? What is the past?« Mit dem Zitat wird betont, dass der Status des Wartens auch die Wahrnehmung von Zeit verändert und es sich darüber hinaus wie ein »feststecken« anfühlt. Während Anna diese Fragen stellt, werden Stempel auf Dokumente gedrückt und die verbliebenen beiden Kugeln verschwinden eine nach der anderen. Mit jedem Verlust der drei begleitenden Kugeln »Red«, »Yellow« und »Blue« wird die zu Beginn farbenfrohe Welt immer grauer (vgl. Abb. 9). Nach einigen weiteren Umgebungen, die nun allesamt trostlos und grau gestaltet sind und in denen ich mich orientieren, herumlaufen und meist Gegenstände finden und berühren muss, um die Narration voranzutreiben, wird der besagte Schlüssel gefunden und Anna erinnert sich: »That's it. It finally makes sense now. I remember what the key stands for and what it opens. It's a truth I've locked away. But I am ready to talk about it. It's time to unlock my past.« Daraufhin wandelt sich das bisher abstrakt gehaltene, leicht unscharfe und an Aquarellmalerei erinnernde Bild und wechselt in eine scharfe Realaufnahme.⁵²

52 Streng genommen ist es keine Realfilmaufnahme, da das Haus aus mehreren Einzelfotos, die die Regisseurin im Irak aufgenommen hat, besteht. Es wurde anschließend per Photogrammetrie zusammengesetzt und als begehbare virtueller Raum erstellt. Dies erzählt Celine Tricart in einem Podcast-Interview (vgl. Voices of VR 2019).

Abbildung 9: Still der grauer werdenden Welt und wartenden Gestalten in THE KEY



Quelle: Still aus THE KEY. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=oz3huCAQnI&t=449s> [letzter Zugriff: 13.01.2025].

Es ist ein zerstörtes Haus und weitere, vermutlich zerbombte, Häuserfassaden zu sehen. Im Voice-over wird erklärt, dass das Nicht-Erinnern-Können Annas durch die traumatisierende Fluchterfahrung ausgelöst wurde. Zudem erzählt sie, dass viele geflüchtete Personen den Schlüssel oder ein vergleichbares Erinnerungsstück zu ihrem Zuhause stets mit sich tragen – mit dem Wissen, dass dieses Zuhause als solches nicht mehr existiert: »This is where I come from. This is my home. And this is why I can't come back. I am a refugee. Most of us can't choose when and how we leave our homes. We escape in a hurry.« Im klaren Kontrast zu *CLOUDS OVER SIDRA* und auch in Differenz zu *THE DISPLACED* wird hier also die Rückkehr nach Hause komplett negiert. Durch die Audiospur in Kombination mit dem visuellen Bild wird ausgedrückt, weshalb und dass Anna nicht zurückkehren kann. Des Weiteren wird im Vergleich zu den beiden anderen Projekten auch zumindest kurz thematisiert, dass die Flucht oft schnell und in Notlage geschieht. Eine potentielle Romanisierung der Fluchtsituation bleibt dadurch aus. »When we finally get to safety in refugee camps. A long and painful wait starts. Longterm refugee situations across the globe now last an estimated 26 years. Less than Point 2 percent of us gets a new start in one of the 26 countries welcoming refugees every year. 26 out of 195 countries in the world.« Insbesondere durch den letzten Satz wird zumindest ansatzweise kritisch kommentiert, dass weltweit nur wenige Länder Geflüchtete aufnehmen. Auch wird deutlich gemacht, dass nur sehr wenige Geflüchtete überhaupt die Möglichkeit eines »Neustarts« erhalten. Darüber hinaus werden die VR-Rezipierenden

emotional adressiert, wenn das lange und schmerzhaft Warten aufgegriffen wird. Anschließend betont Anna noch, dass sie sich beim Anblick des Schlüssels traurig, aber auch stark fühlt, da der Schlüssel sie daran erinnert, dass sie eine Überlebende ist, die eine zweite Chance erhalten hat. Danach endet das VR-Projekt, mir wird die VR-Brille abgenommen und die Person im Raum starrt mich an. Ich bin gezwungen, noch einige Momente diesen Blick auszuhalten bevor der Raum verlassen werden darf.⁵³ Insgesamt finden im Vergleich zu *THE DISPLACED* und *CLOUDS OVER SIDRA* weniger Ortswechsel statt, wodurch *THE KEY* ruhiger wirkt und sich mehr Zeit für die Entwicklung einer Bindung zur Narration, aber auch für das Umherblicken in den Umgebungen, genommen wird.

3.2.4.1 Diskurs um das Projekt

Wenngleich das Projekt also auf narrativer Ebene mitunter aufgrund der Augenhöhe und der Einbindung der Ich-Perspektive in die Narration die Möglichkeiten von VR mehr ausschöpft, erscheint der Diskurs um *THE KEY* ähnlich problematisch wie bei den anderen beiden Beispielen. Das VR-Projekt arbeitet insgesamt mit einem möglichst überraschenden Bruch zwischen abstrakten Bildern und Erzählweisen hin zu einem sehr konkreten, bewegenden Thema, das auf visueller Ebene durch die Realaufnahmen widerspiegelt wird. Als das Projekt zuerst ausschließlich auf Filmfestivals zu erfahren war, achteten die Produzierenden darauf, dass möglichst nichts von der eigentlichen Erzählung bekannt wurde. Nach der Rezeption von *THE KEY* bekamen Festivalbesucher*innen ein Schlüsselband um den Hals, was das Erkennungszeichen für andere Besucher*innen darstellte, die ebenfalls bereits das Projekt gesehen hatten. Vorgesehen war, dass sich nur diese Personen über das Projekt unterhalten durften, um den Moment des Bruches und der darauf folgenden thematischen ›Auflösung‹, den die Produzierenden als den essentiellen Moment für die Wirkung der VR-Erfahrung erwägen, aufrecht zu erhalten. Auch in der Beschreibung im *Meta Quest Store* bleibt die eigentliche Handlung ein Geheimnis und es wird von einem ›Überraschungseffekt‹ geschrieben:

The Key ist ein interaktives VR-Erlebnis mit einer ausgeprägten Erzählstruktur und Momenten, in denen man selbst Entscheidungen treffen kann. Das Erlebnis führt den Betrachter durch Umgebungen, die an eine Traumwelt erinnern, stellt ihn auf seinem Weg vor Herausforderungen und lässt ihn schwierige Entscheidungen treffen. Im Laufe der Geschichte offenbart sich dem Betrachter, wovon sie wirklich handelt und sorgt für einen wahren Überraschungseffekt. (VR for Good 2019)

53 Das Gefühl des Nicht-Gehen-Dürfens wird evoziert, indem die Person uns gegenüber vor der Ausgangstür steht. Streng genommen könnte man an ihr vorbeigehen, aber die Situation im Raum suggeriert eher das Ausharren und Warten.

Auch auf der Homepage des Projekts sowie im dort eingebetteten Teaser-Video wird THE KEY mit »Unlock the Mystery« beworben (The Key o.J.: o. S.). Diese Spektularisierung der Erfahrung von Flucht und insbesondere die Assoziation eines zerbombten Zuhauses mit einem »Überraschungseffekt« beziehungsweise aufgelöstem »Mysterium« muss auf eine ähnliche Weise problematisiert werden wie die Projekte zu Flucht zuvor, die ebenfalls von einer verkürzten ›VR = Empathie‹-Logik ausgehen und dabei das Leben als geflüchtete Person als (vermeintlich) nachzufühlende Erfahrung inszenieren. Während die zuvor analysierten Projekte jedoch auch innerhalb der Narration ein *Othering* durch die Positionierung der Kamera und die Perspektive, die die Rezipierenden einnehmen, vollziehen, umgeht THE KEY zumindest auf diegetischer Ebene ein solches *Othering*, indem sie sich stets innerhalb des Geschehens als handelnde, aber auch rätselnde Figur befinden. Eine klare Grenze zwischen ›Wir‹ und ›den Anderen‹ wird zumindest vor dem Bruch in die Realaufnahme vermieden. Nach dem visuellen Bruch und der damit einhergehenden Erklärung im Voice-over, dass Personen mit Fluchterfahrung oft Erinnerungsstücke von ihrem eigentlichen Zuhause an neue Orte mitnehmen, wird dann allerdings doch deutlich, dass das Projekt für Personen produziert wurde, die eben keine solche Fluchterfahrung durchlebt haben.

3.2.4.2 Die Situation im installativen Raum

Ich möchte im Folgenden dafür argumentieren, dass der produktive Moment für eine kritische Empathie jedoch danach im physischen Raum nach dem Ablegen der VR-Brille entsteht, wenn die Rezipierenden die anstarrenden Blicke der anderen Person zumindest für ein paar Minuten aushalten müssen. Kritische Empathie nach Andrea Lobb, wie zu Beginn des dritten Kapitels ausführlicher beschrieben, ist eine Form der Empathie als temporärer Zustand, der in Taten und bestenfalls Veränderung resultiert (vgl. 2017.: 600). Das Starren im Raum nach der VR-Erfahrung ist unangenehm, insbesondere da zuvor, am Ende der VR-Narration, das Ausbleiben von Hilfe aus einem Großteil der Länder weltweit für Geflüchtete thematisiert wird. Durch die Konfrontation mit dem starrenden Blick entsteht ein Innehalten, und potentiell auch ein Moment des Ausharrens und Nachdenkens. Erst durch die Verschränkung des zuvor Geschehenen in der VR-Welt mit dem unbequemen Blick der gegenüberstehenden Person im physischen Raum, so meine Schlussfolgerung, entsteht ein potentiell kritisch-reflektierender Moment. Auch kehrt das Projekt teilweise die Beobachtungssituation um und spielt mit dem Faktor der Sichtbarkeit: Einerseits beobachte ich zwar in der virtuellen Welt, gleichzeitig weiß ich, dass ich während der Rezeption von der Person jederzeit beobachtet werden könnte – ich sehe es jedoch nicht, da ich die VR-Brille trage. Ich bin dem Blick der Person im Raum ausgesetzt, kann aber, solange ich die VR-Welt betrachte, nicht zurückblicken. Dies ist erst möglich, wenn ich die VR-Brille abnehme und somit den Blick *auf* die Fluchterfahrung beende. Mit Ende der VR-Erfahrung verändert sich auch die Audioebene

von erzählender Stimme in der VR hin zu Schweigen und Stille im physischen Raum. *THE KEY* kann so als Versuch gelesen werden, Fragen der Blickstrukturen, des Beobachtens, aber auch der Handlungs(ohn)macht in Kombination aus virtueller und physischer Umgebung aufzuwerfen. Die zwei VR-Projekte zuvor scheitern stellenweise daran, prekäre Erfahrungen und die privilegierte Position weißer und/oder nicht-gefluchteter Personen kritisch zu reflektieren. In *THE KEY* hingegen entsteht zumindest am Ende ein solches Potential, indem der emotionalisierte Schluss der VR-Erfahrung mit einem Moment des Aushaltens des Blickes der anderen Person im physischen Raum verschränkt wird. Während ich durch das Ende der VR-Erfahrung und die Aufklärung über die Erinnerungsstücke sowie das Versagen weltweiter Politiken für Geflüchtete als Person ohne Fluchterfahrung situiert werde, wird die Situation im physischen Raum danach genutzt, um in diesen Momenten des Unbequemen kurzzeitig verweilen zu müssen. Dies geschieht dadurch, dass ich nun, quasi alternativlos, dem Blick der Person gegenüber exponiert bin. *THE KEY* unterscheidet sich dementsprechend sowohl in Hinblick auf die technischen Möglichkeiten innerhalb der VR-Erfahrung als auch in der Erzählweise von *THE DISPLACED* und *CLOUDS OVER SIDRA*, die beide inhaltlich innerhalb der Logik von Chris Milks Empathie-Maschine und dem ›Schlüpfen‹ in die Schuhe Anderer, ohne die Reflexion der Rolle als Person ohne Fluchterfahrung, kontextualisiert werden müssen:

Céline Tricart's main goal is thus to create a virtual reality experience in order to produce a sense of awareness towards the real world. In this way, instead of putting the user inside another's shoes, following the experiential model of the empathy machine theorised by Chris Milk in 2015, she projects a magical realist metaphor of the historical trauma that cannot be recognised, but experienced in its emotional implications under the camouflage of the dream. (Grossi 2021: 153)

Tricart konzipiert mit *THE KEY* eine Art Gegenentwurf zu Chris Milks These sowie den VR-Filmen, die Milks Herangehensweise adaptierten, indem sie versucht, traumatische Lebensrealitäten zum Großteil nicht realfilmisch, wenngleich teils dokumentarisch wirkend, festzuhalten, sondern eher abstrahierend durch die Traumwelt zu vermitteln. Die Art des Umgangs mit Trauma verweist gleichzeitig auf die Tatsache, dass traumatische Erlebnisse von betroffenen Personen oft vorerst verdrängt werden, indem sie sich nicht erinnern können. Dies spiegelt sich auf narrativer Ebene wider, wenn die VR-Erfahrenden erst Hinweise finden müssen, um Anna sich später erinnern lassen zu können. Des Weiteren unterscheidet sich das Projekt von den vorherigen, da Tricart die Rezipierenden aus der Ich-Perspektive einer handelnden Figur statt eines herumgeführten Gastes erfahren lässt: »For Tricart, virtual reality is in fact conceived as a ›first-person medium‹, avoiding ›squeezing the participants into the people's bodies and telling them what to think and when‹ (Tricart & Yu 2019)« (ebd.). Weiter gedacht werden also keine vulnerablen, nicht-

weißen Körper abgebildet, in die die Rezipierenden »schlüpfen«, sondern das Projekt bleibt visuell abstrakt. Wenn Lisa Nakamura zu Recht kritisiert, dass Empathie mit VR oft auf dem Konzept des »toxic re-embodiment« als »occupying the body of an other who might not even own their own body« (Nakamura 2020: 51) basiert, oder auch nach dem in Kapitel 1.2.4 erwähnten ähnlichen Prinzip des *corpus nullius* von Bollmer und Guinness (vgl. 2020: 41), muss erwähnt bleiben, dass Tricart an dieser Stelle versucht, einen anderen Weg zu gehen.

Es bestätigt sich dennoch meine zuvor beschriebene Beobachtung, dass auch dieses Projekt für eine nicht marginalisierte Personengruppe produziert wurde: Für eine Person mit Fluchterfahrung würde THE KEY anders, womöglich auch retraumatisierend wirken, wenn von »unlock the mystery« gesprochen wird und nach dem plötzlichen Bruch in das Realbild die Zerstörung durch Krieg sichtbar wird. Auch erscheint das Ausharren im physischen Raum mit dem starrenden Blick der anderen Person aus der Perspektive einer Person mit Fluchterfahrung mindestens schwierig. Durch die – zumindest während der Festivalphase – Mystifizierung der eigentlichen Handlung der VR-Erfahrung war es zudem nicht möglich, vorher Inhaltswarnungen/-angaben auszusprechen, um Personen mit Fluchterfahrung zumindest vorzuwarnen. THE KEY ließe sich so insgesamt im Dazwischen situieren, insofern, dass einige Strategien des *Otherings* und der reinen Bemitleidung vermieden werden und sich ein gewisser Möglichkeitsraum durch den potentiellen Moment der Reflexion im physischen Raum eröffnet. Trotzdem bleibt die grundlegende Frage und Problematik bestehen, weshalb Fluchterfahrungen überhaupt nachföhlbar gemacht werden müssen und ob die privilegierten Rezipierenden sich letztlich – auch mit Eigenreflexion – nur gut darüber föhlen sollen, einen kurzen Moment des Schlecht-föhlerns und Mitleid gehabt zu haben.

3.3 Empathie als unbequeme Erfahrung

How does it feel to be a white problem?

Mit meinen Analysen habe ich gezeigt, dass die VR-Technologie nicht selbstverstöndlich Empathie erzeugt oder als Empathie-Maschine bezeichnet werden kann, da es dafür mehr als die technischen Voraussetzungen benötigt. Durch das stereoskopische VR-Bewegtild ist es zwar möglich, sich eher in einem gemeinsamen Raum zu föhlen, jedoch kann die Perspektive, die die Rezipierenden einnehmen, trotzdem eine distanzierte sein, wenn sie deutlich beobachtend, fast schon voyeuristisch ist. Die persönlichen Geschichten werden dabei oft als pädagogisches Werkzeug für weiße Rezipierende genutzt (vgl. Bollmer/Guinness 2020: 34). Der Blick bleibt dann der einer außenstehenden Person, die aber gleichzeitig die Blickkontrolle und damit auch Deutungshoheit besitzt. Empathie kann zudem verkompliziert werden, indem sich hierarchische und distanzierte Strukturen in

die Räume einschreiben. THE KEY verdeutlicht im Kontrast zu CLOUDS OVER SIDRA und THE DISPLACED, dass Empathie in VR nur durch ein relationales Zusammenspiel von filmtechnischen und erzählerischen Strategien entstehen kann. Dennoch fallen alle drei VR-Projekte hinter eine im Englischsprachigen schon länger geführte Problematisierung der kolonialen Geschichte von Empathie zurück, in der die ›Empathisierenden‹ privilegierte, *weiße*, westliche Subjekte und die ›Empathie-Objekte‹ nicht-*weiße*, marginalisierte Gruppen sind. Carolyn Pedwell greift – ohne Bezug auf VR – diese Rollenverteilung und die Behauptung einer vermeintlich universellen Empathie auf, indem sie dieses Konzept als liberal geprägtes Narrativ beschreibt:

Although mainstream liberal narratives pose empathy as universal (as something everyone has the potential to develop), these discourses routinely take for granted a socially privileged subject as potential ›empathiser‹. That is, in the vast majority of Euro-American calls for empathy as affective solution, it is an imagined subject with class, race and geo-political privileges who encounters ›difference‹ and then chooses whether or not to extend empathy and compassion. Yet, as critical theorists have argued, the act of ›choosing‹ to extend empathy can itself be a way to assert power. (Pedwell 2016: o. S.)

Empathie ist so ein kolonialer, machttheoretischer Anteil eingeschrieben, der nur schwer aufzulösen scheint. So argumentiert auch Rebecca Wanzo in eine ähnliche Richtung wie Carolyn Pedwell im Zitat zuvor: »A major ethical problem with using sympathy and compassion as the primary mechanism for political change is that sentimental politics depend on the cultural feelings of those in power, and the disempowered must depend on patronage« (Wanzo 2009: 229). Solange Empathie nur westlichen, *weißen* Subjekten zugesprochen wird, werden koloniale, rassistische Muster weitergetragen. Des Weiteren ist es eine verkürzte Annahme, dass einzig Empathie zur Lösung gesellschaftspolitischer Probleme beiträgt. Wie zuvor unter anderem mit Lauren Berlant argumentiert, ist dies eine Tendenz der letzten Jahrzehnte, in der Empathie als Konzept durch neoliberale politische Rhetoriken nahezu entleert wurde. Diese Art von Rhetorik hängt zudem mit der neoliberalen Abwälzung gesellschaftlicher und politischer Verantwortung auf Individuen zusammen. michá cardenas greift die Problematisierung von Empathie in ihrem Buch *Poetic Operations* ebenfalls auf, wenn sie von voyeuristischer Empathie schreibt und zudem einen Gegenentwurf vorschlägt: »Both [cardenas zuvor analysierten Projekte; Anm. F.W.] take personal experiences of shifting and transform them into poetic algorithms that reach beyond voyeuristic empathy toward acts of solidarity« (cardenas 2022: 97). Persönliche Erfahrungen können und sollten also durchaus als Ausgangspunkt gewählt, aber eben nicht für eine voyeuristische Empathie instrumentalisiert werden, weshalb cardenas Akte der Solidarität einbringt. Soli-

darität verweist auf das Prinzip der Gegenseitigkeit und stellt somit eine Alternative zur asymmetrisch geprägten (doxischen, voyeuristischen) Empathie dar. Wie zu Beginn des Kapitels erwähnt, kann Solidarität zudem aus (kritischer) Empathie resultieren, beide Konzepte stehen also nicht grundsätzlich gegensätzlich zueinander. In den hier analysierten Projekten wird jedoch eine eher voyeuristische Perspektive eingenommen, weshalb in Anlehnung an Cardenas auch von einer voyeuristischen Empathie gesprochen werden kann, die zudem nur dem westlichen, weißen »Empathisator«-Subjekt zugeschrieben wird. Statt diese starre, privilegierte Subjektposition zu reflektieren und zu dekonstruieren, wird sie vielmehr verstärkt, indem alle drei Projekte hauptsächlich in einer bemitleidenden Position verweilen. Zudem erscheint die Perspektive innerhalb der VR immer die einer willkommenen Beobachter*in zu sein, die nicht konfrontiert wird, wie es zum Beispiel in GLAUBE (Kap. 2.3) geschehen ist. Wenn Susanne Schmetkamp für das Medium des Films beschreibt, dass »Empathie [...] ein [Herv. F.W.] Modus diverser, in der ästhetischen Erfahrung möglichen Resonanzmodi [ist]« (2017: 135), so muss dies auch für VR gelten. Sich nur auf (doxische) *top-down* Empathie als Resonanzmodus zu konzentrieren, engt die Möglichkeiten von VR, und auch von Empathie selbst, als nicht voyeuristisch und hegemonial geprägt und als temporärer Zustand, ein und versäumt die weiteren, teils affektiv-transformativen Potentiale, die später in Kapitel vier innerhalb spezifischer VR-Projekte noch genauer erläutert werden. Ich möchte daher in diesem Buch das Konzept der Empathie nicht grundlegend ablehnen, sondern für eine Differenzierung von Empathie plädieren, wie sie Andrea Lobb, aber auch Carolyn Pedwell, vollziehen. Insofern scheint es konsequent, dass es keine klare und allgemeingültige Definition von Empathie gibt, da sie stets von den Kontexten und Machtverhältnissen abhängig ist und sich unterschiedlich herauskristallisieren kann. »For this reason, the (however laudable) effort to arrive at an overarching or universal definition of empathy can itself be problematic in so far as it tempts us to arch our definition right over these determinant effects of power« (Lobb 2017: 598f.). Lobb beschreibt Empathie daher vielmehr als komplex und relational:

Consequently, it may be most prudent to conclude that empathy is not, in fact, any one singular phenomenon at all. Rather, what empathy means, and the moral (or immoral) work we should anticipate from it, cannot be reliably determined independent of the specific context in which it is practiced, nor adequately understood if it is divorced from the nexus it forms with power in the social field in which it arises. (ebd.: 599)

Wie zu Beginn des Kapitels geschildert, unterscheidet sie grundsätzlich zwischen doxischer und kritischer Empathie, differenziert hier jedoch jeweils zwei Unterkategorien zum Ende ihres Artikels hin. Doxische Empathie Typ 1 wirkt vertikal, inso-

fern, dass eine privilegierte Gruppe Mitgefühl für eine sozial benachteiligte Gruppe hat. Hier stehen die Privilegierten und ihre Gefühle im Mittelpunkt. Doxische Empathie Typ 1 kann in Analogie zu Lauren Berlants *sentimental politics* dabei helfen, neoliberale Taktiken der Individualisierung aufrechtzuerhalten. Doxische Empathie Typ 2 wiederum wird horizontal praktiziert und wirkt zwischen Personen, die der gleichen Position von Benachteiligung oder Diskriminierung angehören. Als Effekt von strukturellen Machtverhältnissen wird hier zwar die Situation nachempfunden und empathisch mitgeföhlt, jedoch kombiniert sich die Empathie mit Fatalismus und Resignation: Im Sinne von »ich habe aufrichtiges Mitleid mit deiner Erfahrung, aber ich weiß aus Erfahrung, dass wir sowieso nichts an den Strukturen ändern können« (vgl. ebd.: 603). Neben den beiden doxischen Empathietypen arbeitet Lobb zwei kritische Empathietypen heraus. Typ 1 wird erneut vertikal praktiziert – »felt from a position of [...] authority and privilege« (ebd.). Im Gegensatz zur doxischen Empathie Typ 1 handelt es sich bei kritischer Empathie Typ 1 zwar ebenfalls um eine empathische Autoritätsposition, diese wird jedoch im Dienste der Autonomie der anderen Gruppe eingesetzt. Das bedeutet, dass die autoritäre Position zum einen mitgedacht werden muss, aber auch die Bereitschaft vorhanden sein muss, diese Position aufzugeben, da das Ziel die Auflösung dieser asymmetrischen Beziehung ist. Die Position der temporären und veränderbaren Autorität wird in diesem Fall nicht genutzt, um ungleiche Machtverhältnisse zu verfestigen, reproduzieren oder naturalisieren, sondern wird als Transformationsmoment eingesetzt. Kritische Empathie Typ 2 ist schließlich eine horizontale Empathieform, die affektive Elemente der politischen Solidarität beinhaltet beziehungsweise diese auslöst und auf kollektive Bewegungen für soziale Veränderungen abzielt (vgl. ebd.: 603f.). Die hier analysierten VR-Projekte arbeiten allesamt mit vertikalen Empathietypen und sind – abgesehen von der beschriebenen Situation im installativen Raum bei *THE KEY* – als doxische Empathie Typ 1 zu klassifizieren. Dies begründet sich darin, dass sie sich vielmehr auf die Geföhle der privilegierten (Rezipient*innen-)Gruppe konzentrieren und in einer *top-down* Herangehensweise produziert wurden. Kritische Empathie von Typ 1 und 2 wird hingegen im vierten Kapitel innerhalb der VR-Projekte aufzufinden sein. Alle drei Projekte aus dem dritten Kapitel gehen hingegen davon aus, dass Empathie (nur) über das Kennen/Lernen der Realität einer anderen Person funktioniert und lassen weiterhin die Medialität der jeweiligen VR-Projekte und den Faktor der Rekonstruktion einer solchen Erfahrung außen vor. Außerdem, und damit zusammenhängend, wird dieser epistemische und zudem vermittelte Zugang zu der prekären Lebensrealität von marginalisierten Gruppen dafür genutzt, *für* diese zu sprechen (vgl. ebd.: 598; Fricker 2007: 16f.). Letztendlich stehen so die Geföhle sowie die moralische Transformation der Rezipierenden im Mittelpunkt, statt die Situation und Geföhlslage der Betroffenen zu fokussieren.

Insbesondere in *CLOUDS OVER SIDRA* wird zudem eine befremdende Distanz zu den Orten und Leben verstärkt, statt sich dort anwesend zu föhlen. Die Rezi-

pierenden erscheinen als Fremdkörper, der *auf* eine andere Welt blickt, sich aber nicht *in* dieser befindet. Alle drei Projekte legen eine Verkürzung an den Tag, nämlich ›VR gleich Empathie gleich Bemitleidung‹. Dabei könnte es ein Gegenentwurf sein, gerade im Kontext von Flucht und Lebensrealitäten von Geflüchteten, VR als Unbequemlichkeitsstrategie zu nutzen, um beispielsweise das Gefühl des Befremdlichen, die Konstruktion der Anderen und vor allem die Position des *weißen* Blicks zu reflektieren. In diesem Kontext lässt sich eine Verbindung zu dem Philosophen George Yancy ziehen, der im gesamtgesellschaftlichen Kontext von der Notwendigkeit eines oft unbequemen Ausharrens und Verweilens *weißer* Personen bei Rassismus und kolonialer Gewalt geschrieben hat. In einer antirassistischen Herangehensweise sollten diese kolonial tradierten Perspektiven vielmehr umgedreht und stattdessen gefragt werden: »How does it feel to be a problem?« (Yancy 2012: 174). Mein Vorschlag für VR-Projekte wäre somit die *weiße*/privilegierte Positionierung zu markieren/reflektieren und diese möglichst unbequem zu gestalten,⁵⁴ anstatt eine hierarchische Bemitleidung zu evozieren und die Unbequemlichkeit durch das »feeling good about feeling bad« zu verhindern. Laut Yancy geht es beim unbequemen Aushalten darum, sowohl offen dafür zu sein, vom Leid von Schwarzen, Indigenen und anderen Menschen of Color berührt und bewegt zu werden, als auch die Realität von *Weißsein* und der Beziehung zu Kolonialität und Rassismus zu erkennen (vgl. Yancy 2012: 157). Daran anschließend könnte Empathie also als konfrontativ gedacht werden, indem sie das komfortable Sein aufbricht. Im Rekurs auf den queeren Diskurs Sara Ahmeds zur Wahrnehmung eines Anders-Seins gesprochen: »Normativity is comfortable for those who can inhabit it« (2014: 147). Die Möglichkeit des »inhabiting« und damit der Nähe zu einer nicht-normativen, unbequemen Seinsweise kann in VR-Projekten durch die Ausschöpfung der medienspezifischen (ästhetischen) Mittel in den Mittelpunkt gerückt und problematisiert werden. In dieser Herangehensweise wäre Empathie als eine unbequeme Erfahrung möglich und könnte – wie Carolyn Pedwell es für Jamaica Kincaids postkolonialen Roman *A SMALL PLACE* (1988) beschreibt – vielmehr als konfrontativ gedacht werden:

However, different to liberal (as well as many more critical) narratives, Kincaid's ›confrontational empathy‹ is not premised on care, concern and sympathy towards this other. Rather, it is sharp, incisive and uncompromising. Furthermore, this empathy works not to enable ›privileged‹ subjects to put themselves in ›the other's shoes‹; instead, it is a mode of affective perspective-taking adopted by those usually viewed as the postcolonial ›objects‹ of empathy, which calls various transnational subjects into account for their role in perpetuating damaging neocolonial and neoliberal relations. (Pedwell 2016: o. S.)

54 Auf eine ähnliche Weise, jedoch radikaler, wie beim Aushalten des Blickes der anderen Person zum Ende von *THE KEY* im physischen Raum. Konkrete Umsetzungen dessen werden schließlich in Kapitel vier von mir besprochen.

Auf diese Weise wären ›die Anderen‹ nicht länger die Objekte von ›Einführung‹ und in einer kolonialen Tradition nur in einer Rolle fixiert. In der konfrontativen Empathie ist es nicht mehr der westlich-weiße Blick von außen, sondern eine Perspektive der Marginalisierten, der Kolonisierten, die im Sinne einer Subalternen Empathie verstanden werden muss. Dabei wird eine Perspektive nicht nur eingenommen, sondern auch reflektiert, um eine hierarchische Aneignung zu vermeiden. Es ist dementsprechend wichtig zu betonen, dass Empathie nicht nur über scheinbar verbindende Gefühle oder Tränen funktioniert, sondern auch (vermeintlich) isolierende Gefühle wie Scham oder Wut zu Empathie führen können. Wie in Kapitel 3.1 ausführlich besprochen, wurde Scham als vermeintlich negative Emotion bereits von mehreren postkolonialen und queeren Theoretiker*innen hinsichtlich des transformativen Potentials untersucht. Womöglich läge genau hier auch eine Möglichkeit für VR. VR-Projekte könnten es dann ermöglichen, über die Normativität vermeintlich natürlicher Ordnungen nachzudenken und deren Konstruktion offenzulegen, indem sie Momente des körperlichen Unwohlseins und Unbehagens evozieren und narrativ einbinden, was auch, wie in *THE KEY*, durch den Kontrast zwischen virtuellen und physischen Raum erzeugt werden kann. Um dies zu erreichen, müssen jedoch andere Narrationen und Techniken eingesetzt werden als bei konventionellen Filmen, indem beispielsweise mit (westlichen) Sehgewohnheiten gebrochen oder die audiovisuelle Ebene durch multisensorische Eindrücke erweitert wird und so die anderen Möglichkeiten des Mediums VR ausgeschöpft werden.

